
THE KING OF POCKETGAMES
掌机王SP
VOL.184
ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO
E3
游戏展2012
特别报道
卷首特报
专题企划
童心未泯
长不大的我们与游戏中的他们
Titles Launching in 2012
熊出没注意!
攻略透解
联合01 3DS
抵抗 燃烧天空 PSV
勇者斗恶龙 怪兽篇 特瑞的神奇大陆3D 3DS
赠品
《Persona4》海报&日历

“六·一”虽然过去了，不过我们的童心永驻。这次就请来各位童心未泯的小编一起在“专题企划”中聊聊游戏世界的“少年儿童”吧。另外专题中还收录了纸鸢我的GBC中文游戏大推荐，带你和我一起回到儿时，看看那些年的我玩过的私房掌机游戏。

对的，等你不再过“六·一”的时候，就是中考、高考、谋生、房奴、繁衍，最后“嘎嘣儿”一下……

楼上能否不这么黑暗现实？

作为一个老男人，他可喜欢逃避现实了。

扣题，童心未泯。

卷首特报

E3游戏展2012特别报道

P4

专题企划

童心未泯

——长不大的我们与游戏中的他们

放課後少年

P45

攻略透解

联合01

3DS

四位制作人联手，打造异色游戏合集

P93

GUILD 01

这是一款我最喜欢、由胧月报道前线、最后却由苍穹制作攻略的游戏。

小编也来“联合01”么……请问苍老师对本作怎么看？

本以为封面就够诡异了，没想到某款游戏的风格更诡异。

你们不够细心，苍穹对其中四款游戏的看法都反映在“口袋光环”里初音的POSE上。



奖杯神作啊！

某日本朋友兼SE社员W： 刚才我在7-11遇到《DQM》的制作人了。

你问问他，为什么彩虹蛋孵出来的都是一堆垃圾啊！

W： 我才10小时游戏时间，没到那阶段。

我发现忍者自带技能的配招很强。

W： 我只有一个忍者，不太会用。在哪抓？

抓不到，只能日本各地配送。中国diao丝默默地流下了眼泪。



掌机王Sp VOL.184

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

CONTENTS

封面画师：MILK
封面设计：咕噜

目录





口袋光环 VOL.184

地址：http://www.tudou.com/programs/view/zzicPpge0F4/
密码：kdgh0316

游戏索引

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。
2.独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。
4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。E-mail投稿邮箱：pgking@263.net。

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏
A·RPG	动作角色扮演游戏
AVG	文字冒险游戏
A·AVG	动作冒险游戏
ETC	其他类游戏
FPS	第一人称视角射击游戏
FTG	格斗游戏
MUG	音乐游戏
PUZ	益智游戏
RAC	竞速游戏
RPG	角色扮演游戏
RTS	即时战略游戏
SLG	模拟/战略游戏
S·RPG	战略角色扮演游戏
SPG	体育游戏
STG	射击游戏
TAB	桌面游戏
TPS	第三人称视角射击游戏

机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

GBA	Game Boy Advance，Nintendo公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品
iDSL	iQue DS lite,神游科技有限公司出品
NDS	Nintendo DS，Nintendo公司出品
NDSL	Nintendo DS Lite，Nintendo公司出品
NDSi	Nintendo DSi，Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
GBM	Game Boy Micro，Nintendo公司出品
3DS	Nintendo 3DS，Nintendo公司出品
PSV	PlayStation Vita，SCE公司出品



指间的等待

E3游戏展2012特别报道

Electronic Entertainment Expo 2012

盛会年年有，由美国娱乐分级组织ESA（Entertainment Software Association）主办的世界最大规模游戏展E3 2012，于当地时间6月5日～7日，在美国洛杉矶市会展中心顺利举办。

在去年的E3展上，任天堂公布了Wii的后继机种“Wii U”，索尼发表了PSP的后继机种“PSV”，因此被我们定义为“主机年”。然而Wii U目前尚未发售，PSV日子过得也谈不上滋润，周间销量滑落到6000，活脱脱让3DS甩开了8倍差距。按理说本届E3的重点，应该是为Wii U护航的软件，以及SCE救命的稻草。

然而面对Wii U过于崭新的创意，不少厂商谨慎地选择了观望，微软更是质疑任天堂此举“太过怪异，怀疑其游戏性”。而PSV方面更显寒酸，除了《PlayStation全明星大乱斗》和未在发布会上宣传的《灵魂献祭》外，几乎看不到SCE第一方采取的任何行动，反倒要依靠育碧的《刺客信条Ⅲ 解放》与Activision的《使命召唤 黑色行动：解密》来吸引一下眼球，遑论后者还没什么实际情报。两部主机在今年E3的表现都平平淡淡，而任天堂的宠儿3DS倒是一路顺水推舟：三款《马里奥》作品均会在年内发售，Konami的《恶魔城 暗影之王 命运之镜》也大受好评。

总的来说，本届E3的重心几乎是完全落在了家用机平台上。掌机方面也就是片衬托红花的绿叶，论质论量都无法说个精彩。况且掌机平台本就为数不多的作品还集中在3DS和PSV平台上，会场压根看不到NDS和PSP的身影。NDS早已潜移默化地淡出市场，但仍在推出新作的PSP也呈现如此萧条的景象，是否代表其在海外也已经发展到了尽头呢？

文 白菜　美编 Juxi

Nintendo

虽说今年E3的正式开幕时间为6月5日，但任天堂却先人一步，于6月3日召开了名为“Nintendo Direct Pre E3 2012”的网络发布会，从而成为了实质上的E3开幕者。在这次网络发布会上，任天堂抢先公布了其新型主机“Wii U”的全新情报，并于当地时间6月5日的发布会上对其进行了详细说明。





▲6月5日的洛杉矶任天堂发布会会场。

◀网络发布会上岩田聡社长再次登场。

Wii U的带屏幕手柄比起去年E3展上公布的情报做出了一些变动。首先是左右两方的滑杆变为了可以按下去的立体式摇杆，操作的方式变得更加丰富。其次是左下方追加了内置的NFC读写器。Wii U的对应手柄除了带屏幕手柄和Wii遥控器以外，还追加了一款专用手柄，从造型上看很有X360手柄的味道。此外，任天堂还公布了他们亲自打造的全新交流方式“Miiverse”，这是由“Mii”和“Universe”复合而来的生造词。该功能类似于攻略揭示板，玩家在卡关时可以一时中断游戏进入Miiverse查询其他玩家留下的提示和心得，还能将中断画面截图上传，以便提问和交流。Miiverse除了对应Wii U的所有游戏外，还能通过PC平台网页、智能手机、甚至是3DS直接访问。



▲Wii U手柄比起去年E3展上的设计有了一些变动。



▲酷似X360的传统手柄。

▲在发布会现场展示的是黑色手柄。



►Miiverse将会成为任天堂独有的全新交流平台。

但正如去年提到的那样，Wii U的带屏幕手柄并不属于掌机的范畴，因此我们掌机玩家真正应该注目的，仍然是3DS上的全新消息。在当天的发布会上，任天堂美国销售营销执行副总裁斯科特·墨菲特粗略介绍了即将在3DS上登场的几款游戏，而这些游戏在第二天，当地时间6月6日由任天堂召开的“E3 2012 任天堂 3DS游戏软件展示会”上得到了详细的公开。



■时隔1天，任天堂再次召开发布会，集中公布了3DS上的新消息。

在这次展示会上，任天堂一共公布了7款3DS游戏。其中Konami的《恶魔城 暗影之王 命运之镜》、Disney Interactive Studios的《迪士尼伟大的米奇 幻觉力量》、Square Enix的《王国之心3D 梦中坠落》（美版）以及Warner Bros.的《创意涂鸦 无限》将会放在后文的第三方软件部分。接下来的内容是对于任天堂第一方游戏的详细介绍。

路易的鬼屋2（暂名）

光环视频收录

原名	Luigi's Mansion：Dark Moon				
机种	3DS	发售日	预定2012年冬	类型	A・AVG

从去年E3开始就公布的游戏《路易的鬼屋2（暂名）》，在本届E3展上终于放出了试玩版。本作并非只在一个鬼屋中进行探索，而是会在多个鬼屋中进行切换。试玩版中就有3个鬼屋可以选择，其中1个是学习基本操作的练习鬼屋，剩余2个则是强化了幽灵鬼怪，以解谜为中心的体验关卡。每个鬼屋都可以事先从窗口进行窥探，找到解开入口谜题的提示，或是掌握敌人最初的位置。在窥探时倾斜3DS，视线也会随之进行移动。

本作的机关设置非常多，而且非常注意体现出路易可怜兮兮的一面。一开始进入第一个鬼屋前，会有老鼠将钥匙叼走，路易为了抓住它得在庭院里四处奔波；好不容易进入鬼屋，刚坐在马桶盖子上歇一口气，结果墙壁一翻，路易就给丢到了幽灵所在房间里；在回收大吊灯上的闪光灯灯泡时，从通风口爬上去，成功解开谜题让大吊灯降下来，而当路易回收完毕附近的金币正准备下去时，大吊灯却又升了回去！原来下降的时间是固定的，不得已只得再次去重复降下的操作……

在难度较高的鬼屋中，强化过的敌人也比较难缠。游戏中路易的攻击方式是利用闪光灯突然闪亮吓唬鬼怪，对其造成一瞬间的硬直，然后再用抓鬼器将其吸收。但是这次有些鬼怪会持有一个壶，必须先将壶吸收掉，才能成功抓鬼。虽然只是增加了这么一个步骤，但如果无视掉落的壶的话，鬼怪会去将其捡起来，于是又得重复劳作。另外还有一些鬼怪懂得连携攻击，当路易在吸收其中一只时，另一只则会趁机对路易发起攻击。

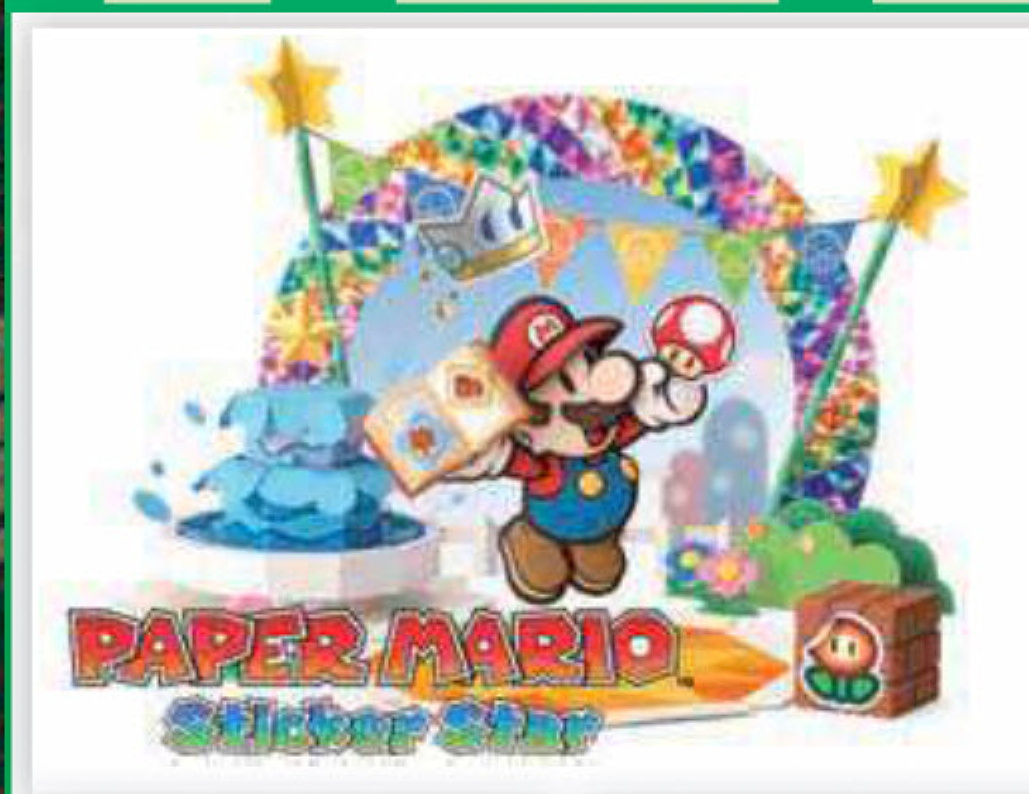
本作中每个鬼屋虽然规模都缩小了，但是机关设置与场景互动一点也不马虎。例如对屋外的雪人使用抓鬼器，吸掉头部后喷射出去可以获得金币；屋内墙纸翘起来的接缝处，吸掉之后竟然藏着一大笔意外之财；在吸收障碍物时里面有可能会爬出虫子，放着不管它还会袭击路易。游戏的节奏感设置得非常巧妙，如此长时间的等待也十分值得。

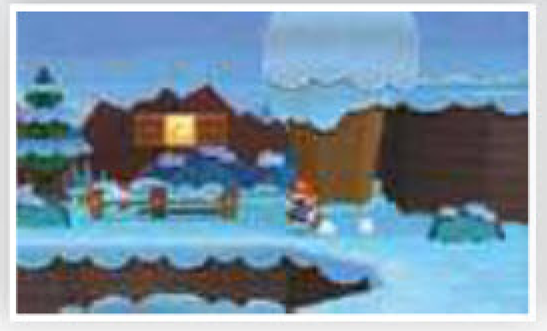


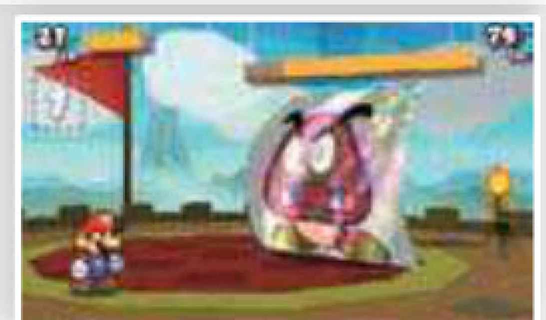
纸片马里奥 贴纸之星


光环视频收录

原名	PAPER MARIO Sticker Star				
机种	3DS	发售日	预定2012年冬	类型	RPG





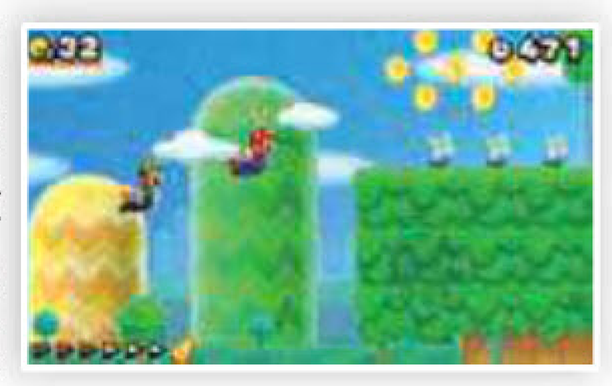


▲同样是去年E3就已经公布的，回归RPG类型的《纸片马里奥》。路上获得的道具在战斗中可以直接点击下屏使用。

新・超级马里奥兄弟2

光环视频收录

原名	New スーパーマリオブラザーズ 2				
机种	3DS	发售日	预定2012年8月19日	类型	ACT



简直不用多费口舌介绍了，这是任天堂的明星马里奥最最经典的作品类型。2D横版平台动作冒险的马里奥终于登陆3DS！从截图中可以看到，画面素质极高，而且关卡设置极其丰富。最重要的一点是，能够看到马里奥与路易同时行动，证明了本作至少是可以双人联机游戏的。

本作将会同时发售实体版和DL版，日版预定于8月内发售，而美版则定于8月19日发售。

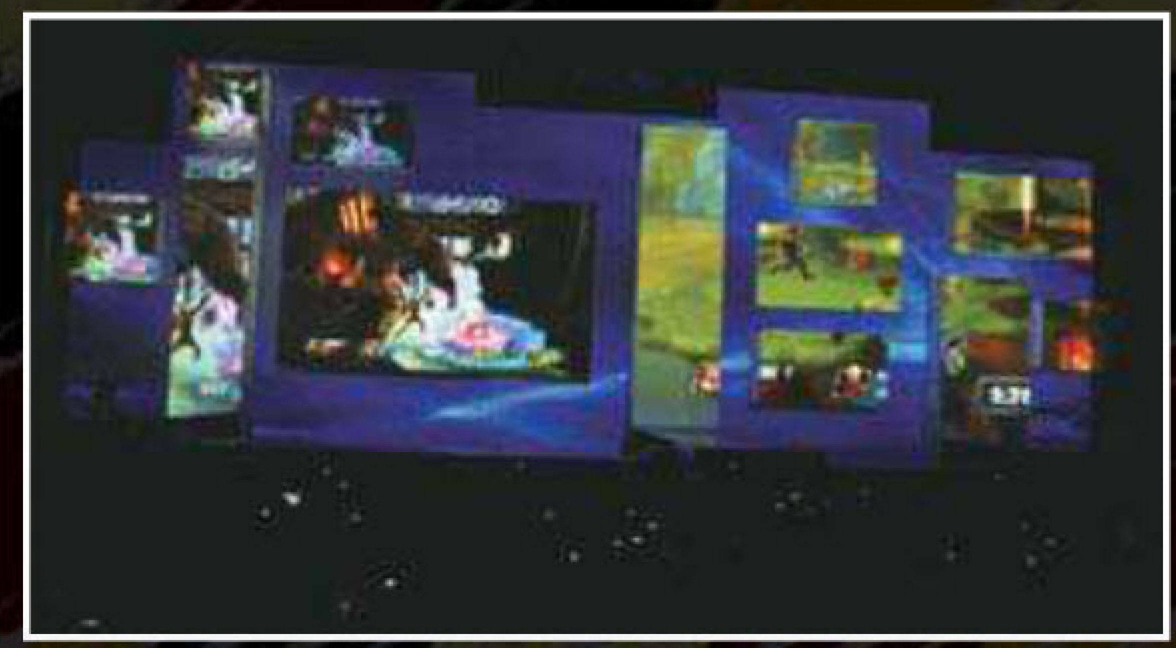
7款3DS游戏介绍完毕之后，展示会就此结束。有如此大量的重量级软件压阵，我们有理由相信，任天堂今年也会过得安安稳稳。



Sony Computer Entertainment



索尼旗下的SCEA则在当地时间6月4日，举办了索尼的E3发布会。虽然在发布会上，SCEA公布了不少大作，但要么是PS3的，要么就是第三方的，真正属于第一方的掌机作品，只有一款《PlayStation全明星大乱斗》。其余还谈了谈PS Move新技术以及PS Suite的话题。貌似SCEA还是不太在意PSV现在的尴尬境遇，仍然在等着第三方来拯救这款空有硬件，却无法发力的掌机。







◀▲发布会开场公布了众多PS系作品的画面，但走马灯式的光景中，又有多少是属于PSV这名新生儿的呢？

PlayStation全明星大乱斗



原名	Playstation All-stars Battle Royale				
机种	PSV/PS3	发售日	预定2012年冬	类型	ACT

既然任天堂可以出《全明星大乱斗》，为什么索尼不行？SCEA也如法炮制，为大家带来了这款来自PS家族的《全明星大乱斗》。在会场上SCEA播放了本作的试玩影像，并在之后放置了试玩机器。试玩版可供选择的角色有8名，玩家们可以操作奎托斯大叔以及胖公主等PS系知名角色，在画面中上蹿下跳进行打斗。

本届E3上试玩版的规则是在规定时间内进行乱斗，最后杀敌数-死亡数=得分，分数最高即为胜者。□键为普通攻击，○和△键为特殊攻击，所有的攻击加上方向键，性能还会产生变化。×键为跳跃，L键为防御，在防御中推动左摇杆会做出回避动作，推动右摇杆在靠近对手的时候还能使出投技。游戏的感觉与以往的大乱斗类作品比较接近，但其最大的特点是不存在可视生命值与落出场外的设定。玩家操纵角色不断攻击对手，然后收集掉出的能量球就能积累能量槽。能量槽超过1条时，按下R键就能发动“超级攻击”。能量槽最多可以累积3条，不同的累积量下发动的超级攻击，其性能也会发生极大的变化。3条能量槽时发动超级攻击，角色就会插入特写，并使出非常强大的攻击方式。但在规定时间内积蓄能量比较困难的情况下，在什么时候发动超级攻击也是需要重视的战术之一。

试玩版的8个角色各有特色，例如奎托斯利用长距离的剑与弓进行攻击，其攻击范围广阔，而胖公主自身不怎么强，却能召唤部下进行攻击，低等级的超级攻击也比较好用等。虽然目前试玩下来感觉平衡性还有待加强，不过毕竟是刚公布的初期，可以期待日后的调整。而且本作是PS3和PSV双平台发售，对应双平台联机对战，应该会成为不错的聚会型游戏。





除了《PlayStation全明星大乱斗》以外，发布会上还公布了《刺客信条Ⅲ 解放》以及《使命召唤 黑色行动：解密》，这两款游戏将在后面的第三方版块内，与其他第三方游戏一起进行介绍。虽然第一方游戏软件阵容上不给力，不过在应用软件方面，SCEA还是做出了一定的补救。

首先是让PS3与PSV两个平台得以连携的“交互平台特点（cross platform feature）”概念的公布。该概念由“交互游戏（Cross-Play）”、“交互控制（Cross-Controller）”、“交互存档（Cross-Save）”、“交互道具（Cross-Goods）”以及“远程游戏（Remote Play）”5个功能构成。

“交互游戏”是让PS3与PSV的玩家能够一起进行协力、对战的功能。目前已知的对应游戏为《台球之王》、《机车风暴RC》、《反重力赛车HD》和《反重力赛车 2048》。之后的《街头霸王对铁拳》与《PlayStation全明星大乱斗》也预定对应该功能。

“交互控制”是让PSV成为PS3的控制器，以触摸屏或摄像头等机能来操作PS3的游戏，能让玩家享受到电视与PSV结合的全新操作感。目前已知的对应游戏为《终极漫画英雄对卡普空 3》，日后的《小小大星球2》也将对应该功能。

“交互存档”是让PS3与PSV能够共享存档。在家里用PS3保存的游戏存档，在户外可以用PSV读取并继续进行游戏。目前已知的对应游戏为《苍翼默示录 连续变换 扩张版》、《MLB12》、《机车风暴RC》。而预定发售的《狡狐大冒险 时光大盗》、《二维音乐》和《PlayStation全明星大乱斗》也将对应该功能。

“交互道具”是将已经购买的DLC道具，或是玩家自己制作的道具共享于PS3、PSV两个平台的功能。目前已知的对应游戏为《终极漫画英雄对卡普空 3》、《MLB12》、《台球之王》、《机车风暴RC》、《小小大赛车 无限赛车王国》以及《小小大赛车 公路之旅》。而预定《街头霸王对铁拳》、《刺客信条Ⅲ》、《刺客信条Ⅲ 解放》、《二维音乐》、《小小大星球2》、《小小大星球PSV》和《PlayStation全明星大乱斗》也将对应该功能。

最后的“远程游戏”则是使用PSV远程操作PS3，并进行游戏或观看影像的功能。目前已知的对应游戏为《苍翼默示录》、《苍翼默示录 连续变换》，今后对应的游戏将有《ICO》、《战神HD》、《战神Ⅱ HD》和《汪达与巨像》等。



■“交互控制”的概念图。

接着，SCEA公布PSV即将对应升级“Game archives”的服务。这对于喜欢PS老游戏的玩家来说是个好消息。“Game archives”是在PS3或PSP平台上可以玩到初代PS或PCE上游戏的服务。从2006年开始实施，至今已经发布了700款以上的作品。至今为止PSV平台只能玩到PCE的游戏，但从今年夏天的系统软件升级过后，PSV就可以玩到初代PS上的游戏了。

另外SCEA还宣布PSV将会对应应用于“Hulu Plus”和“Crackle”的网络视频服务应用程序。而且不止是影像，索尼自身的网络音乐服务“Music Unlimited”也将登陆PSV。虽然具体的日程尚且没有言明，但PSV似乎正逐渐开始拓展游戏以外的领域。





▲除了“Hulu Plus”和“Crackle”以外，其他视频服务也将会对应PSV。

◀升级之后，PSV也能够玩到PS上的老游戏了。

之后在SCE的展会现场，有部分预定与PSV进行交互概念的PS3游戏进行了试玩展出。这些游戏也许不能算是PSV上的作品，但它们既然能用PSV进行操作，也不妨来看看。最后，由稻船敬二负责制作的《灵魂献祭》也在展会上放出了试玩版。



■展会上播放着初音的影像。

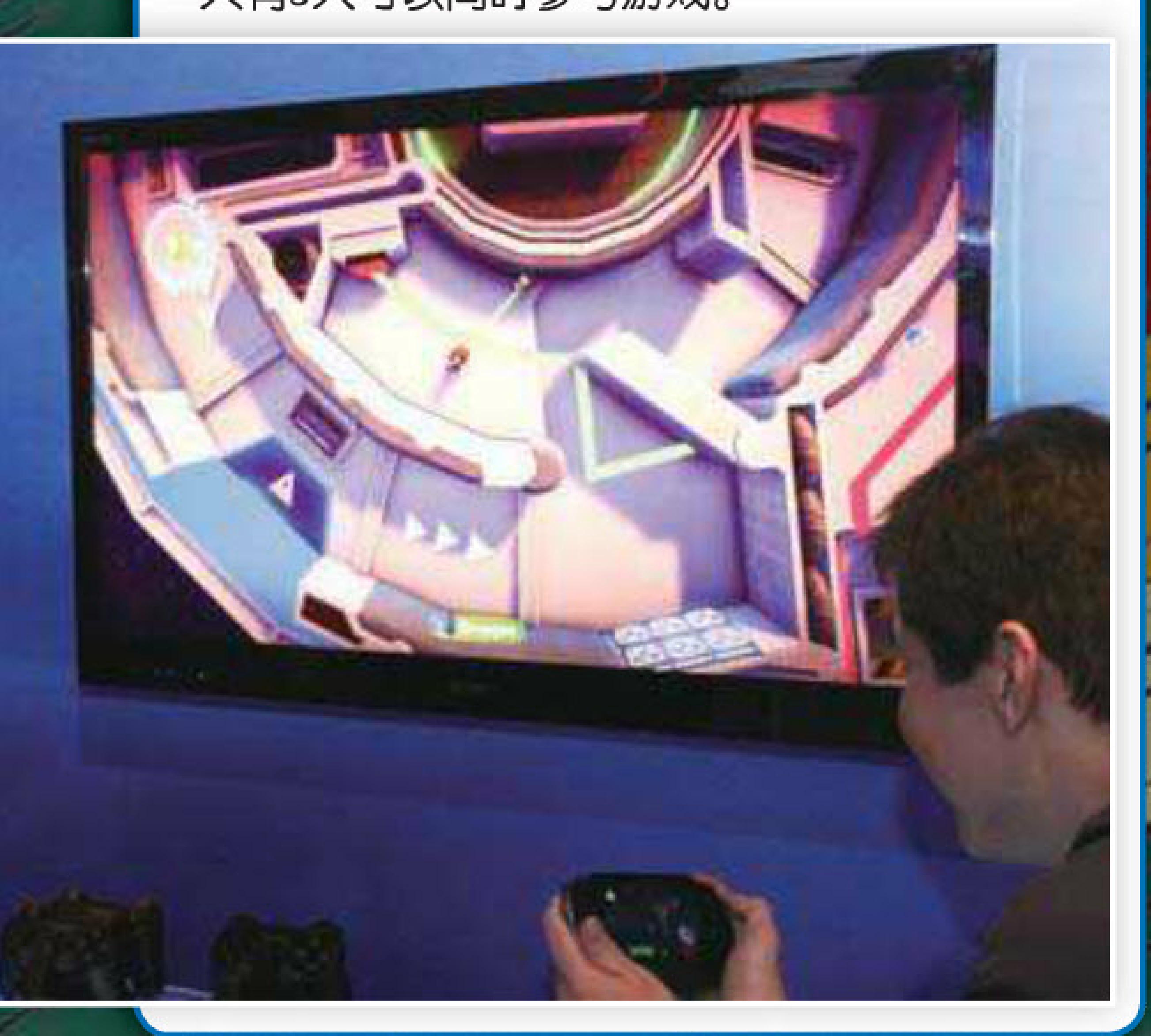


■PSV上与视频网站“niconico”合作的应用程序正在进行现场直播。

小小大星球2

原名	リトルビッグプラネット2				
机种	PS3	对应日	预定2012年11月22日	类型	ACT

本作预定对应PSV与PS3的交互控制。如果说交互游戏是指PS3和PSV看到同一个画面，那么交互控制则是在两个平台上看到不同的画面。例如PSV操纵火箭在宇宙中飞行，而PS3玩家则要操纵人偶在火箭内部的关卡进行冒险。为了闪避宇宙中的陨石或飞弹，拿着PSV的玩家必须要操控火箭进行回避运动，而这个运动又会影响到火箭内部关卡的构造变化。为了成功通关，PS3和PSV的玩家必须要相互配合。从试玩的情况来看，本关内部关卡支持最多4人，加上操控火箭的PSV玩家，一共有5人可以同时参与游戏。



维京海盗大战

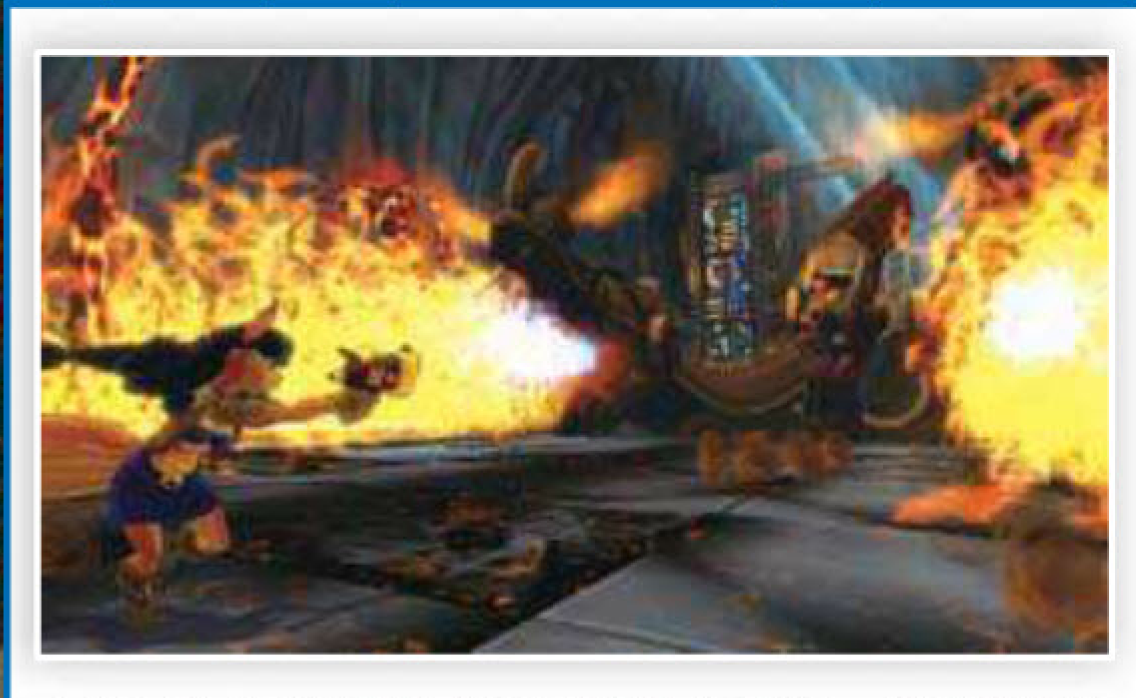
原名	When Vikings Attack!				
机种	PS3	发售日	预定2012年12月25日	类型	ACT

本作是预定圣诞节在PSN上下载的PS3小游戏。玩家操控的维京海盗组成队伍，将场景中的车辆、路障举起来砸向对手的队伍，先让对手队伍崩坏的一方就胜利。操控方法极为简单，仅仅是拾取、投掷与冲刺几个功能键。与场景中的人物接触能够壮大自己的队伍，队伍越大就可以拾取越重的物件，对手也就越难以躲避，被砸到的队伍则会分散变小。本作预定对应与PSV的交互游戏。



狡狐大冒险 时光大盗

原名	Sly Cooper：Thieves in Time				
机种	PS3	发售日	预定2012年11月22日	类型	A・AVG



▲本作是“《狡狐大冒险》系列”的第4作。玩家要操控主人公一派的各个角色，以各自独特的行动模式越过障碍，打倒敌人，盗走敌人守护的关键物品。预定对应PSV与PS3的交互游戏。

灵魂献祭

原名	Soul Sacrifice				
机种	PSV	发售日	预定2012年冬	类型	ACT

正如上辑《掌机王SP》的“卷首特报”介绍的一般，本作是以“牺牲”和“献祭”为主题的狩猎类动作游戏。作为魔法师奴隶的主人公与神秘的书本相遇，揭开了故事的序章。主人公只有在书本的世界里才能使用魔法和自由行动，游戏的最终目的则是学会书中记载的魔法，逃离囚禁他的监牢。

本作最大的特征是在击倒怪兽时，必定会出现“救助”与“献祭”的选项，这与主人公的成长息息相关。选择“献祭”的话，主人公的魔法能力会渐渐增强，但所付出的代价也会越来越大。但若是一直选择“救助”，则无法让主人公得到成长。玩家的恰当判断将会左右游戏的走向。

由SCEJ负责的本作并没有在发布会上公布，只是低调地放在展台上供大家试玩。日版将于2012年冬发售，而美版则预定于2013年春发售。





第三方

今年E3的重点很明显落在了以Wii U为首的家用机平台上，各大厂商纷纷在家用机平台上发力，从而导致掌机游戏相比去年的规模大幅度缩水。对于掌机玩家来说，本届E3的看点确实不足，掌机作品的数量也不够，但这并不代表没有好游戏。本辑报道中我们将所有第三方厂商公布以及展出的掌机作品整合在一起，以便读者们查阅。

恶魔城 暗影之王 命运之镜

光环视频收录

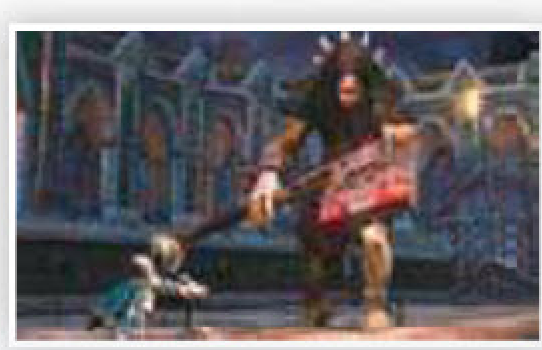
原名	Castlevania：Lords of Shadow, Mirror of Fate	厂商	Konami
机种	3DS	发售日	预定2012年秋
类型	ACT		

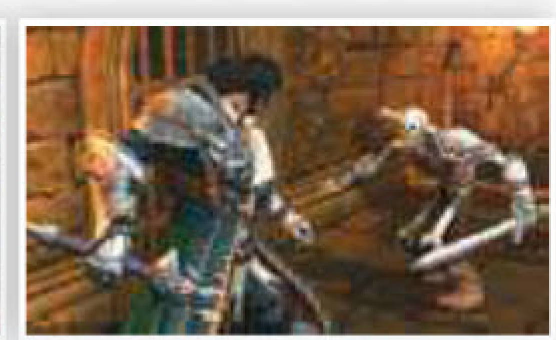
本作讲述了PS3/X360平台上的《恶魔城 暗影之王》25年后的故事，是“《恶魔城》系列”的最新作。本作的主人公是前作主人公加布里埃尔·贝尔蒙特的儿子特雷巴·贝尔蒙特和阿鲁卡多，另外已知系列中的重要人物西蒙·贝尔蒙特也会登场，究竟会跟本作的故事产生怎样的瓜葛，想必也会是系列FANS津津乐道的话题。

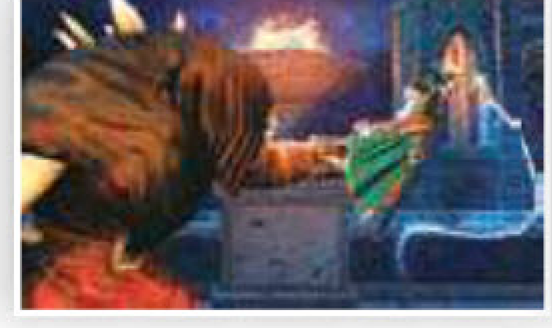
从试玩版来看，虽然角色的建模与背景是3D风格，但游戏却是经典的2D探索型。特雷巴手持圣鞭，一路杀敌前进探索城堡。Y键是直接攻击，X键是范围攻击，B键是跳跃，连打X、Y键，或是以跳跃和攻击进行组合，就可以打出一些简单的连技。攻击命中敌人的瞬间，加入了拖慢动作的特效，因此比起速度感来，本作似乎更加重视攻击的重量感。A键可以使用副武器，在这次试玩版中是手里剑外形的投刃。L键为防御，L键+左滑杆是回避，R键则是跟《恶魔城 暗影之王》相同的投技和特殊动作，玩过前作的玩家应该会非常熟悉。而且R键在攻关流程中会起到非常重要的作用。

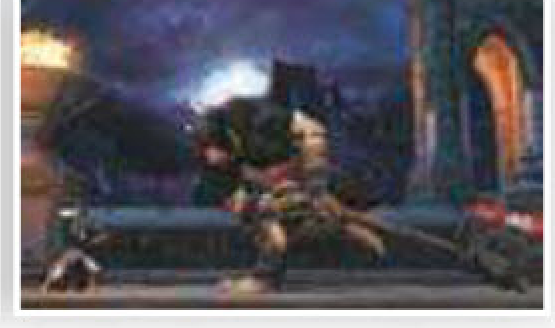
试玩版的难度不低，由于主人公的动作算不上轻快，而且受到伤害时的损伤也偏高，因此就算是杂兵战，如果一不注意还是会死掉。BOSS战更是大意不得，必须看清敌人的动作，否则必定陷入苦战。好在试玩版中死亡后的复活点设定得离死亡地点比较近，让不擅长动作游戏的玩家也能慢慢打过去。3DS的下屏显示着地图，如果哪个区域因为开启机关产生了变化也会在地图上标示出来，不用担心迷路。

游戏的大部分时间是2D方式进行，但在特定的场合或是击倒BOSS的瞬间，镜头也会偏移甚至是大幅度回转，游戏的演出质量也有相当的保证。









寂静岭 记忆之书

光环视频收录

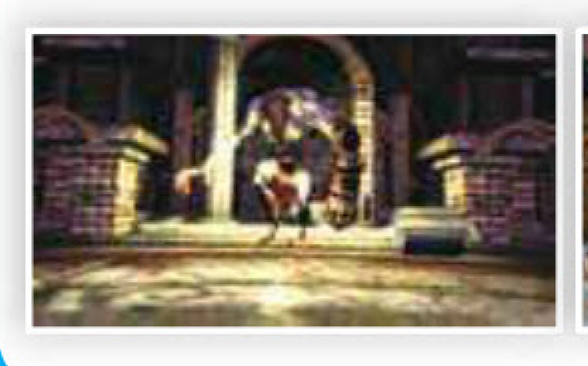
原名	Silent Hill：Book of Memories	厂商	Konami
机种	PSV	发售日	预定2012年10月30日
类型	A・AVG		





本作是“《寂静岭》系列”初次登陆PSV平台。故事讲述了主人公（玩家）在生日当天收到了一本书，这本书上竟然记载着主人公过去所经历的一切，更为离奇的是，只要改变了书中的内容，主人公所处的现实世界也会产生相应的变化。于是主人公就一边更改着书中的内容，一边开始了自己的故事。

虽然沿袭了系列的阴暗氛围和恐怖感，但游戏内容却有了较大的变化。本作变为了俯视视点，玩起来更像是一款迷宫探索型的游戏。而本作同时也是系列第一次尝试多人联机游戏。游戏最多允许4名玩家同时协力闯关，玩家与素不相识的同伴们一起在异世界旅行，一边解谜，一边与妖魔鬼怪战斗，逐渐追寻并逼近“书”中隐藏着的真相。试玩版中一开始玩家出现在一栋大楼里，利用手边的小刀，击退袭击而来的怪物，然后不断前进。操作方式也活用了PSV独有触摸屏和背触板操作。另外本作除了可以自建角色以外，系列知名的某些经典怪物也会登场，老玩家们应该也会感到一股亲切感。游戏的海外版即将于秋天发售，而日版暂且不明，感兴趣的玩家可要随时保持关注。





刺客信条Ⅲ 解放



原名 Assassin's Creed Ⅲ Liberation　厂商 Ubisoft
机种 PSV　发售日 预定2012年10月30日　类型 ACT

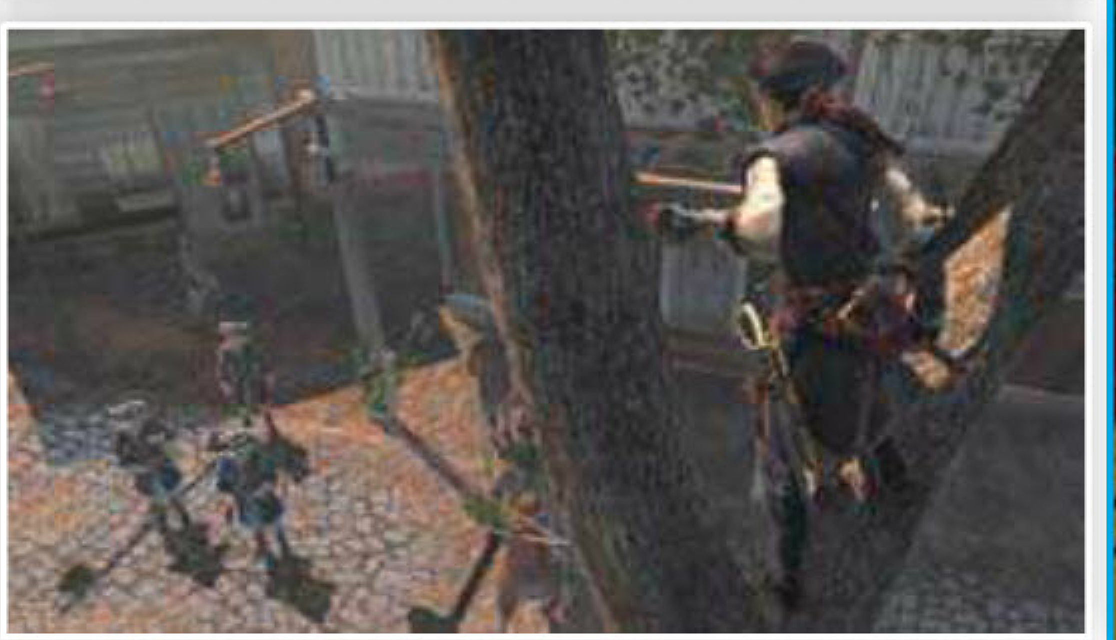




《刺客信条》这个极有号召力的品牌也初次公布了PSV版，这也许能刺激一下PSV的销量。本作在SCEA会场公布时，女性主人公暗杀者艾夫琳在树木间穿梭而过的华丽动作，引起了观众连绵不绝的掌声。艾夫琳携带的武器有双枪、刀、吹箭，另外小指处还藏有系列标配的“暗杀之刃”。她本人则拥有非洲人和法国人的血统，出生于新奥尔良，于1759年加入暗杀者集团。

本作既然登陆PSV，理所当然会运用到触摸屏与背触板等操作方式。而同捆PSV发售的版本也将在北美地区发售。就让我们期待一下女性暗杀者会为玩家带来怎样的体验吧。





伟大的米奇 幻觉力量

原名 Epic Mickey：Power of Illusion　厂商 Disney Interactive Studios
机种 3DS　发售日 预定2012年11月18日　类型 ACT



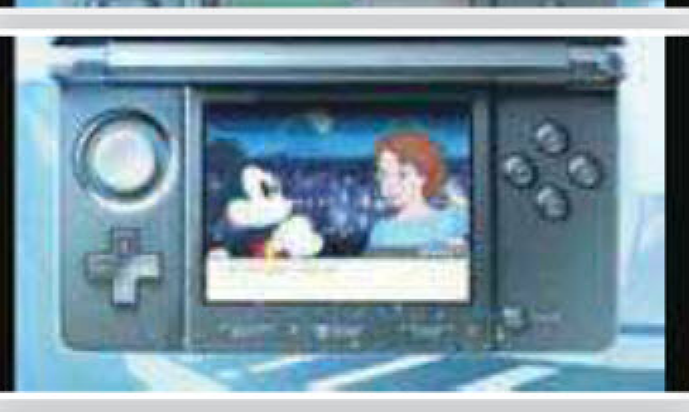
“《伟大的米奇》系列”在本届E3上一口气公布了跨PS3、X360、Wii、PC和3DS五个平台的作品。其中PS3、X360和Wii平台上的作品名为《伟大的米奇2 双重力量》，米奇将在其中与迪士尼最早的代表形象长耳兔子奥斯瓦尔德并肩前进，阻止敌人征服世界。

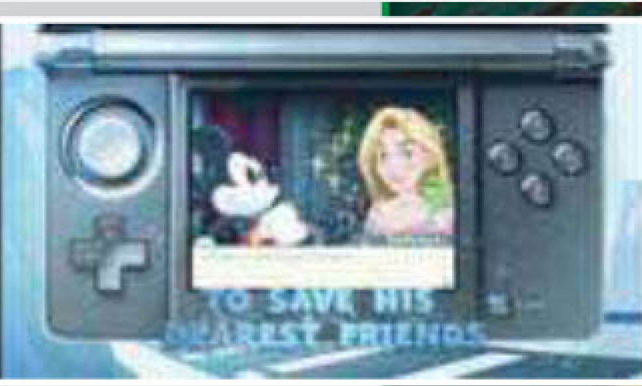
但是3DS版却并非沿用这个标题。那么3DS版的游戏则是完全不同的故事？奥斯瓦尔德会在里面登场吗？一切都是谜。5个平台的作品发售日均为11月18日，即米奇与米妮的诞生日，迪士尼FANS就期待这一天的到来吧。



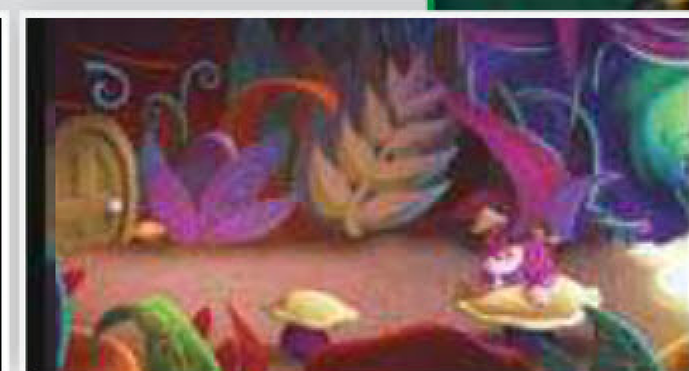












创意涂鸦 无限

原名	Scribble Nauts Unlimited	厂商	Warner Bros.
机种	Wii U/3DS	发售日	预定2012年冬
类型	ACT		

由5th Cell开发，Warner Bros.发售的益智类ACT。掌机玩家对这款作品应该不会太陌生。本作在任天堂3DS游戏软件展示会上同时公布了Wii U和3DS双版本。游戏的特征一言概之就是“输入单词找出特定的道具来解决问题”。例如要加工树木制作图腾，就需要输入“Axe”来变出斧子；灭火需要“Water”；包扎伤口需要“Bandage（绷带）”。

游戏的另一大特征就是编辑模式，玩家可以在此输入基本的单词，变出普通的道具后再对其进行改造。不止是颜色，还有重量、体力，甚至是生物的反应都可以进行设置（例如遇到火炎也不会退缩的小狗）。因此只要玩家愿意，甚至可以制作出最强的BUG级别道具来帮助通关，是自由度极高，非常考验玩家想象力的游戏。





▲▼▶图片均为Wii U版本。

街头霸王对铁拳

原名	Street Fighter × 铁拳	厂商	Capcom
机种	PSV	发售日	预定2012年秋
类型	FTG		





▲在上半年引起了“DLC门”的话题作品《街头霸王对铁拳》，预计在秋天发售PSV版。家用机上需要解锁的新角色也已经包括在内。本作将会对应PS3与PSV的“交叉游戏”和“交叉道具”功能。

交响旋律 最终幻想（美版）

原名	Theatrhythm Final Fantasy	厂商	Square Enix
机种	3DS	发售日	预定2012年7月3日
类型	MUG		





▲一款值得向所有《FF》FANS推荐的新感觉音乐游戏。日版已于2012年2月16日发售。

王国之心3D 梦中坠落（美版）

原名	Kingdom Hearts 3D [Dream Drop Distance]	厂商	Square Enix
机种	3DS 发售日 预定2012年7月31日	类型	RPG





▲系列十周年纪念作，日版同样已于2012年3月29日发售。该图片为日版截图。

Persona4 黄金版（美版）

原名	Persona 4 Golden	厂商	Atlus
机种	PSV 发售日 预定2012年9月30日	类型	RPG

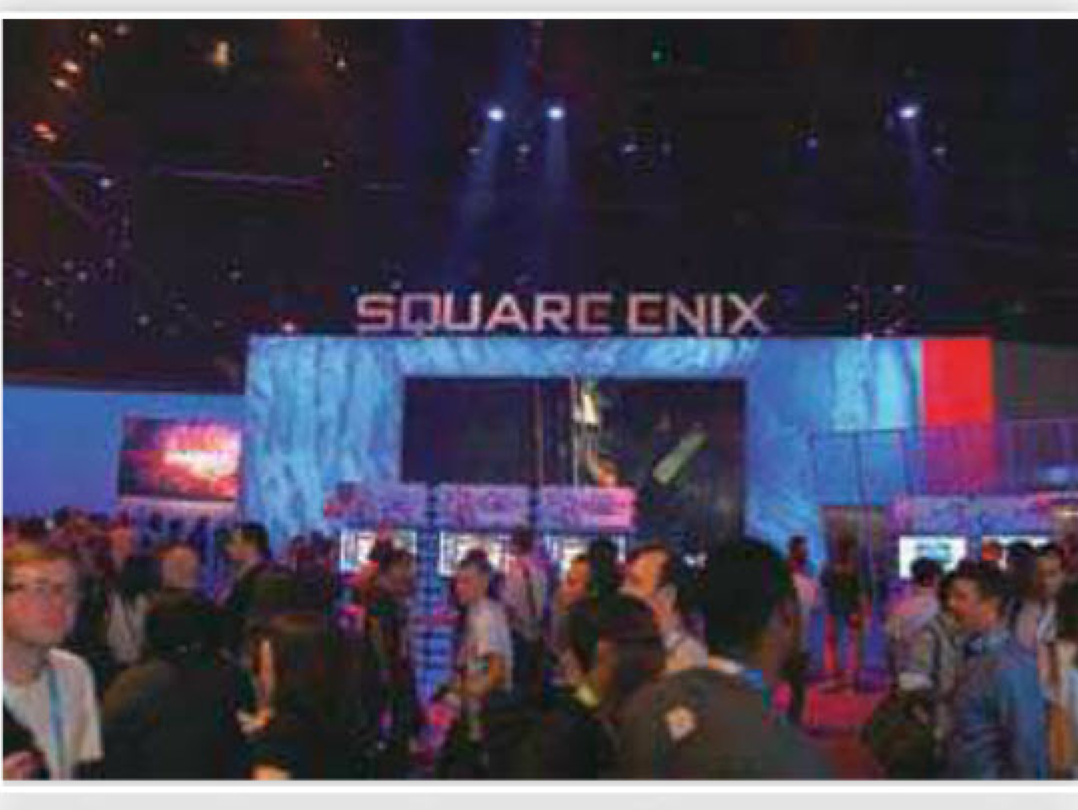




▲Atlus经典的系列RPG。日版已于2012年6月14日发售。

毁灭英雄

原名	Heroes Of Ruin	厂商	Square Enix
机种	3DS 发售日 预定2012年7月17日	类型	A・RPG

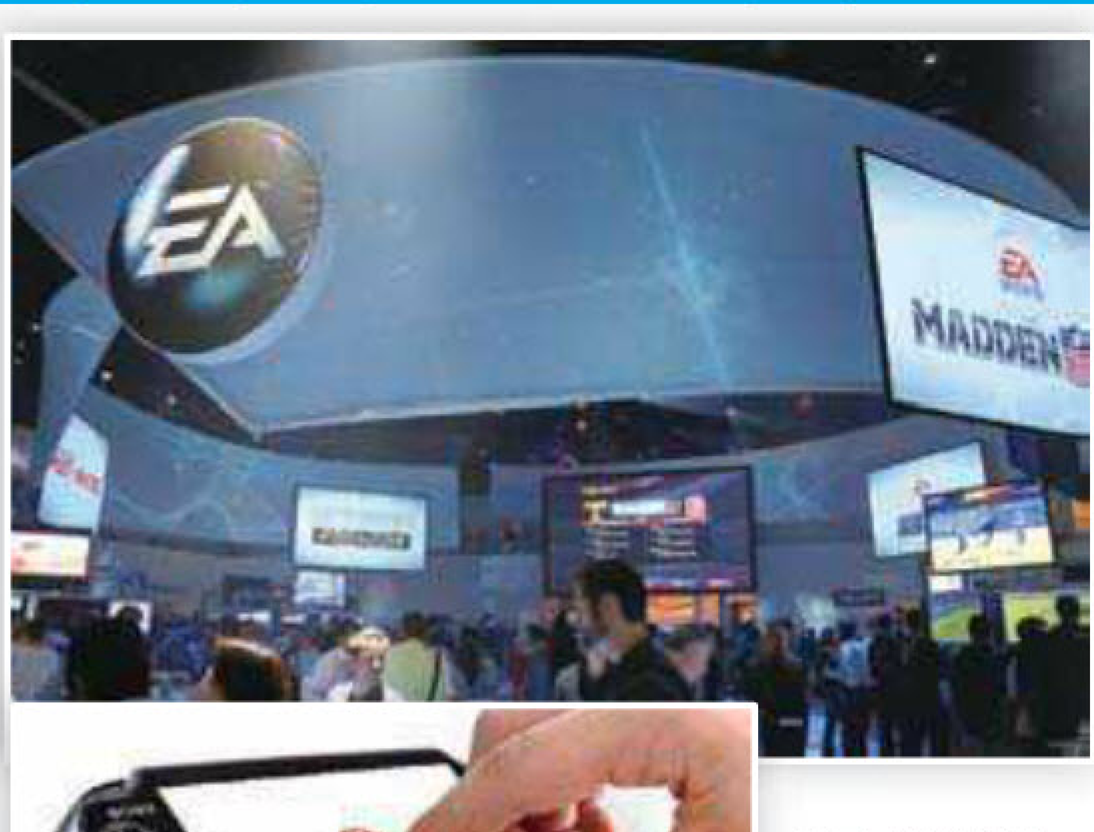




▲去年E3公布的3DS游戏，由n-Space开发，SE发售，时至今日终于确定了美版的发售日。顺便一提，欧版为2012年6月15日发售。

麦登 NFL 13

原名	Madden NFL 13	厂商	EA
机种	PSV 发售日 预定2012年8月28日	类型	SPG



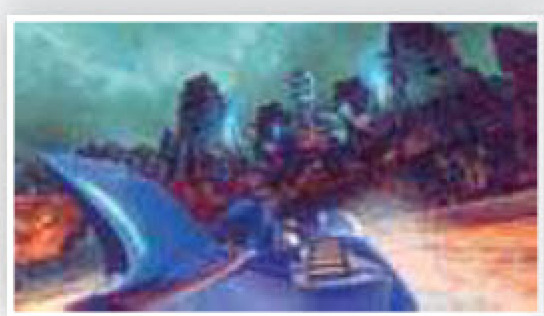
◀▼跨PS3、X360、Wii和PSV的美式足球游戏。截图为X360版。



索尼克全明星赛车 变形

原名	Sonic & All-Stars Racing Transformed			厂商	SEGA
机种	PSV/3DS	发售日	预定2012年12月30日	类型	RAC







▲《索尼克全明星赛车》的最新作。同时发售PC、PS3、X360、PSV与3DS五个平台。

超级猴子球 大玩特玩（美版）

原名	Super Monkey Ball: Banana Splitz			厂商	SEGA
机种	PSV	发售日	预定2012年10月23日	类型	ACT



◀SEGA的经典游戏。日版已于6月14日发售。

街头涂鸦小子

原名	Jet Set Radio			厂商	SEGA
机种	PSV	发售日	预定2012年9月30日	类型	ACT





◀踩着滑板在城市留下自己的颜色！SEGA的《街头涂鸦小子》在宣布高清登陆PS3和X360后，也来到了PSV平台。

初音未来 女歌手计划 f

光环视频收录

原名	初音ミク –Project DIVA– f			厂商	SEGA
机种	PSV	发售日	预定2012年8月30日	类型	MUG

曾名为《次世代初音未来 女歌手计划》的本作现在正式确定名称为《初音未来 女歌手计划 f》。本作作为“《女歌手计划》系列”最新作，沿袭了一直以来的系统，并配合PSV的机能更新了建模质量，并增加了操作方式，比起PSP版可以说是大幅强化。

E3上可以试玩的曲目为《掌机王SP》第181辑中介绍过的《キャットフード》以及《ワールズエンド・ダンスホール》，难度可以选择Easy和Normal。操作方面追加了“刮擦”，在画面上出现☆形标识的时候，按照节奏在触摸屏上划动。另外，在机会时间中如果获得一定的分数，在机会时间结束时将会出现巨大的☆形标识。如果成功划动，则会因为新要素“机会时间分歧”而看到独特的影像。





使命召唤 黑色行动：解密

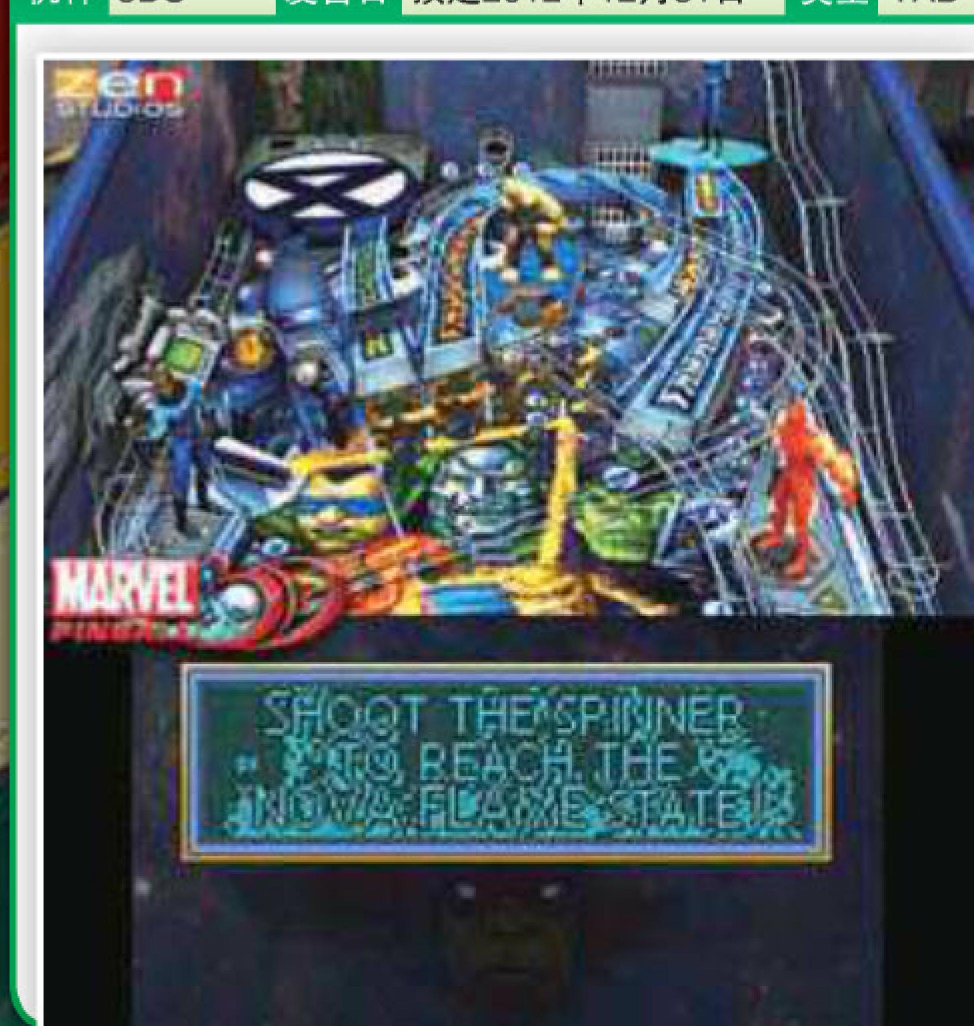
原名	Call of Duty Black Ops: Declassified			厂商	Activision
机种	PSV	发售日	预定2012年内	类型	FPS

COMING THIS HOLIDAY

▶在索尼发布会上公布的新作品。不过遗憾的是除了《使命召唤》系列』全了一张Logo图以外没有任何情报。

漫画英雄弹珠台 3D

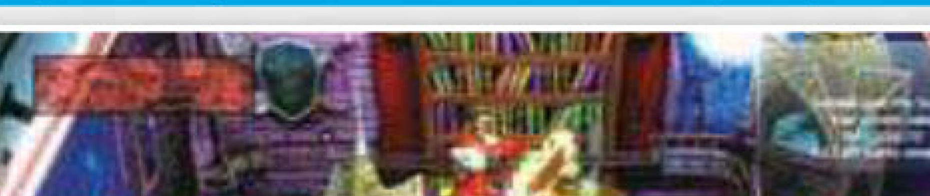
原名	Marvel Pinball 3D			厂商	Zen Studios
机种	3DS	发售日	预定2012年12月31日	类型	TAB



▼Zen Studios惯例的弹珠台游戏，以美国漫画英雄为题材。

Zen弹珠台2

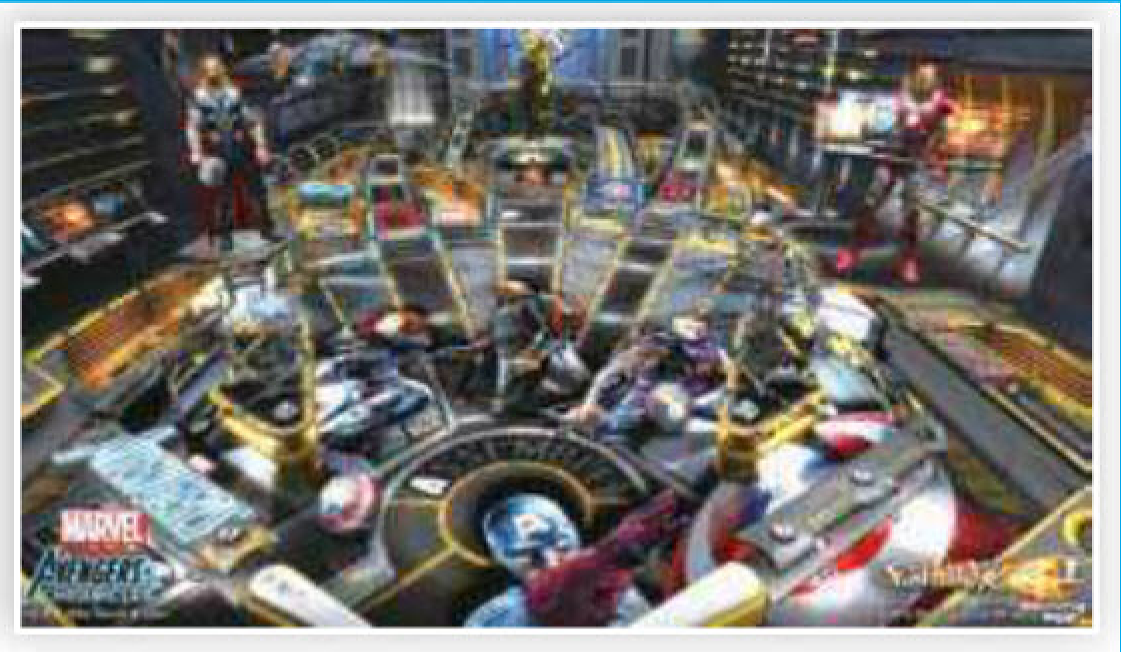
原名	Zen Pinball 2			厂商	Zen Studios
机种	PSV	发售日	预定2012年6月30日	类型	TAB




▲Zen Studios的主题弹珠台游戏。同时将会发售PS3版本。

漫画英雄弹珠台 复仇者编年史

原名	Marvel Pinball：Avengers Chronicles			厂商	Zen Studios
机种	PSV	发售日	预定2012年6月30日	类型	TAB



▲Zen Studios惯例的弹珠台游戏，同时横跨PS3、X360与PSV三个平台。图片为PS3版截图。

功夫节奏

POCKET HALO 光环视频收录

原名	KickBeat			厂商	Zen Studios
机种	PSV	发售日	预定2012年9月30日	类型	MUG





▲3D动作与音乐结合起来的新感觉游戏。游戏方式是传统的时机按键式，但是结合了3D建模的动作性与PSV的触屏操作，让人耳目一新的作品。

尾声

去年E3展上，被外界一致看好，赚足掌声的PSV自发售以来一路不顺，不禁让人感叹事态万千。巧妇难为无米之炊，SCE如果再不努力，PSV就是机能再强也难有什么好下场。《使命召唤》是PSV盼了许久，能够活用双摇杆FPS大作，望其能为PSV填注一些活力。3DS方面，任天堂的三款《马里奥》强势发力，虽然展会上没有多少第三方公布相关作品，不过一路顺风顺水，与PSV形成了鲜明的对比。展前外界盛传的3DS新机型并没有出现，看来任天堂对这名新成员目前的表现相当满意，还舍不得让其早早退场。对于掌机领域来说，本届E3并没有出现太多亮点，希望9月的TGS上，能够真正看到掌机游戏的勃发之景。


CAPCOM
JUST DANCE 4
DISHONORED

本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有

掌机王SP 幸运大抽奖

参与方式： 只要在2012年7月2日前（以邮戳时间为准）将本辑附赠的“读者回函表”寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020），您就有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第186辑上公布，敬请关注。

大奖



北通MVP球王2手柄（无线锂电震动版） 1名

北通2267震动手柄 1名

北通MVP特洛伊手柄 1名

幸运奖













北通原生铜MICRO微型数据线 1名

北通中国风保护胶套 1名

北通中国风晶透水晶盒 1名

北通原生铜MINI迷你数据线 1名

北通原生铜HDMI高清线 1名

本次活动赞助厂商及网站





《掌机王SP》第182辑中奖名单



中奖者如果在本书上市后超过一个月仍未收到奖品，请尽快与《掌机王》读者服务部用电话或Email联系，提供详细的中奖信息和电话以便查询，多谢配合。读者服务部电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net

大奖 6名

手柄、外接电源





柳州市	何俊亮
大庆市	姜策
广州市	刘钊萌
沈阳市	杨明浩
肇庆市	叶政发
天津市	张淳

幸运奖 6名

北通掌机周边



梅州市	黄雷
桂林市	李锦威
湛江市	李伟健
沈阳市	田冬
郑州市	王豪
南宁市	张杰宁

《掌机王SP》第182辑DVD问答—中奖名单

上海市	景思清
东莞市	赖静怡
巢湖市	卢伟江

答案：A



PEGA精美游戏周边 3名

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931-4867606或发Email至pgking@263.net查询。

文 雷伊

掌机情报站

软件 SOFTWARE 《英雄传说 零之轨迹 进化版》延期发售，限定版全面公开



▲普通限定版收录内容。

Falcom宣布，原定于今年夏季发售的PSV期待作《英雄传说 零之轨迹 进化版》将延期至今年秋季推出。在宣布这一消息的同时，Falcom也公布了游戏早期购入特典以及各限定版的情报。

只要早期购买本作，即可获得收录了游戏中人气乐曲、代表乐曲的迷你OST《音轨 特别版Ⅰ》（SOUNDTRACK -Special Edition- Ⅰ，收录乐曲与Ⅱ和Ⅲ不同）作为特典。

▲Chara-Ani专售限定版收录内容。

Falcom之前曾经宣布过本作将会推出Chara-Ani专售限定版的消息，此次又公布了普通渠道也能买到的限定版。这个普通渠道能买到的限定版售价7980日元，其中除了包括《英雄传说 零之轨迹 进化版》正式版卡带一张之外，还包括了游戏角色亚莉昂罗德的粘土人偶一个、《音轨 特别版Ⅱ》CD一张。

此外，Falcom还宣布之前已经在4月15日截止预约的Chara-Ani专售限定版将继续开放预约。这款专售限定版售价9800日元，除了包含游戏正式版卡带一张、亚莉昂罗德粘土人偶一个之外，还包括收纳包一个、大号屏幕擦拭布一块、Drama CD一张，而这个限定版中收录的迷你OST为和预约特典、普通限定版不同的《音轨 特别版Ⅲ》，并且该限定版的包装外盒也与普通限定版的不同。



▲Chara-Ani专售限定版中附赠的Drama CD封面。

5月31日 Altus开设《真·女神转生Ⅳ》的临时网站，宣告游戏的制作计划，对应机种是3DS。《真·女神转生》是Atlus旗下最富盛名的游戏系列，经过多年的发展诞生了诸如《恶魔召唤师》、《Persona》、《恶魔幸存者》等分支系列。近年来分支“《Persona》系列”由于大胆的改变与全方位的宣传可谓风生水起，而最近的正统“《真·女神转生》系列”新作，却已是大约9年前在PS2平台发售的《真·女神转生Ⅲ》。将“《真·女神转生》系列”时隔多年的正统新作投放3DS平台，足以看出Atlus对硬件的信任度。目前游戏的具体发售时期和详细情报一概不明。



PSP超值套装今夏再登场





SCEJ宣布，去年7月底在日本发售并获得好评的PSP-3000超值套装，将于今年7月5日起在日本重新限量发售，数量有限售完即止。套装内包含的物品与去年的超值套装相同，而售价也和去年一样为17800日元，不同的是去年这个套装一共有钢琴黑、活力蓝、花开粉三种颜色的款式供玩家选择，而今年则去掉了花开粉，仅推出钢琴黑和活力蓝两款套装。

套装中除了包含PSP-3000型主机一台之外，还将包括容量为2GB的Memory Stick PRO Duo（Mark2）一根，与主机颜色配套的收纳包一个，以及配套颜色的屏幕擦拭布一块，17800日元的售价仅比PSP单机贵了1000日元。尽管PSP目前的装机量在日本已经趋于饱和，但不难看出SCEJ仍在努力地吸纳着新进用户。虽然处于生命周期的尾声，但PSP依然不乏有力新作支持的现状以及海量精品游戏储备，对于玩家来说依然是一个非常靠谱的选择。

5月31日

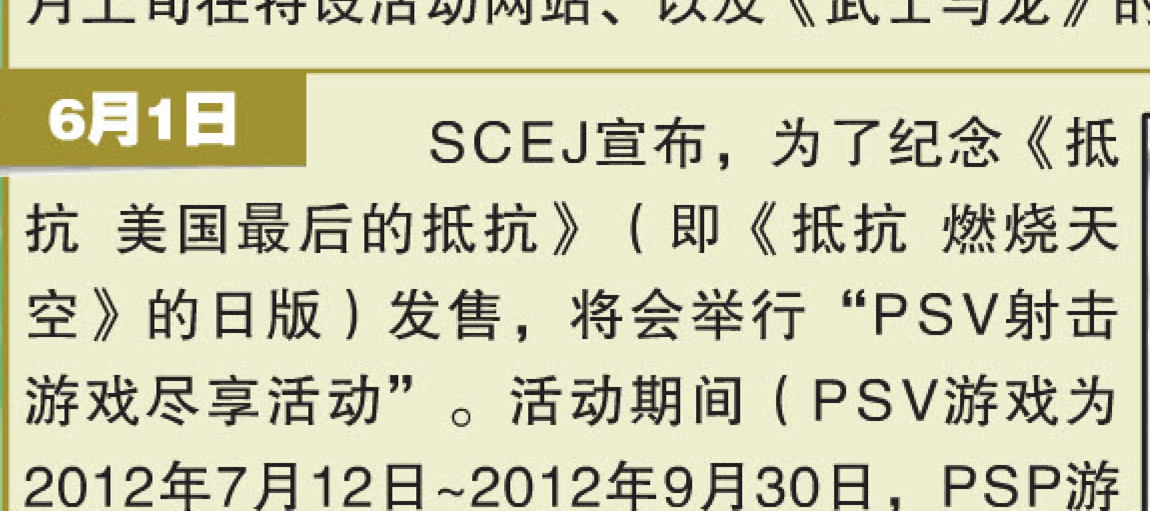


NBGI目前正在发售中的PSV游戏《山脊赛车》，宣布与SEGA的《梦游美国》进行合作。具体合作方案是，SEGA的音乐制作人光吉猛修将与PSV版《山脊赛车》的音乐制作人大久保博合作的乐曲《山脊赛车（山脊赛车USA混音版）”，以及在《梦游美国》中出现的车型“霍奈特号”，会以付费DLC下载的形式出现在PSV版的《山脊赛车》中。目前这两个DLC均已上架，其中乐曲售价150日元、汽车收费250日元。至此，日本两大赛车游戏正式实现了携手合作。

5月31日

SEGA宣布PSV社交游戏《武士与龙》的最新宣传影像，将由日本写真女优筱崎爱出演。今年5月中旬，日本PS的官方社区网站“プレコミュ”上发起了“长得最像《武士与龙》中魔法使的艺人”的读者调查问卷，而当时有大量玩家都选择了筱崎爱，因此工作人员便找到了筱崎爱并拜托她出演游戏的相关宣传影像。在宣传影像中，筱崎爱穿上性感的魔法使的服装，热唱游戏的概念歌曲。这段宣传影像已经于6月上旬在特设活动网站、以及《武士与龙》的官方网站公开。

6月1日





SCEJ宣布，为了纪念《抵抗 美国最后的抵抗》（即《抵抗 燃烧天空》的日版）发售，将会举行“PSV射击游戏尽享活动”。活动期间（PSV游戏为2012年7月12日~2012年9月30日，PSP游戏为2012年6月1日~2012年9月30日）内，玩家能以较为优惠的价格购买《抵抗 美国最后的抵抗》（PSV）、《第13小队》（PSV）和《抵抗 报复之刻》（PSP）的下载版，具体优惠价格为两款PSV游戏下载版售价从3900日元下调为2900日元，《抵抗 报复之刻》下载版售价从3800日元下调为2800日元，价格均在原价基础上下调了1000日元。不过需要注意的是，即使是PSP的《抵抗 报复之刻》，也需要通过PSV主机中的PS Store购买才能享受该优惠。

6月1日



SCE宣布，PSV专用的YouTube应用将于6月底在PS Store上架，供玩家免费下载。玩家下载该应用后，应用图标会直接出现在PSV的主画面中，通过点击图标即可接入YouTube，从而欣赏到数以百万计的精彩影像。玩家可通过PSV的触摸功能来实现操作，并通过5英寸有机EL屏欣赏到高精细度的画面。YouTube是目前全球最富盛名的视频观看与分享网站，其应用也被内置到iPhone以及大量Android系统的手机中，此次加盟PSV无疑会进一步提高PSV的实用性。

6月5日



D3 Publisher宣布，2006年在Xbox 360平台发售并获得不俗评价的《地球防卫军3》将移植PSV，游戏正式名称为《地球防卫军3 携带版》。在游戏中，玩家要化身风暴小队的队长，为了拯救地球人而与巨大的外星生物和宇宙人展开殊死斗争。PSV版除了将保持Xbox 360版的高品质画面以及原版的所有任务之外，还将追加全新任务。玩家不仅可以通过Adhoc通信进行本地联机，还可在线进行4人联机作战。《地球防卫军3 携带版》将于今年秋季发售，卡带版售价为6090日元，而厂商也会像PSP版前作那样推出同捆了两张游戏的“双重入队包”，价格只需7329日元，比单买两张游戏优惠很多。

6月6日

日本人气轻小说、动漫作品《境界线上的地平线》将于PSP平台首次游戏化。游戏版将由Ascii Media Works发行，Tenky负责开发，游戏的企划原案、剧本将由原作者川上稔进行总监督。据悉，本作的游戏类型为学园战国RPG，原作中的20名角色将在游戏中登场供玩家自由育成，玩家还可以前往原作中移动都市舰武藏没有停泊过的地点。本作暂定于今年冬季推出，除了售价6279日元的普通版之外，厂商还将推出售价10479日元的限定版，限定版中将附赠游戏角色浅间智制服版的粘土人偶一个，以及特别Fan Book一本。

6月6日

EnterBrain宣布推出3DS游戏《恶魔召唤师 灵魂黑客》的FAMI通豪华版，该版本仅在EnterBrain的专门购物网站ebten上独家销售。这款限定版将比普通版追加两样物品，分别是印有主人公们所属的精锐黑客集团Spookies LOGO的主题T恤一件（玩家在预定时可选择T恤的尺寸，共有四种尺码可供选择）、以游戏中枪型恶魔召唤机GUMP为主题的透明文件夹一个，而售价方面则为7980日元。此外，提前预定本作可获得游戏OST一张。《恶魔召唤师 灵魂黑客》原本是Atlus为世嘉土星量身打造的一款精品RPG，后来又被移植到PS平台。

6月7日



NBGI宣布《失落的英雄》发售日，游戏将于今年9月6日发售，而除了之前宣布的3DS版之外，厂商还首次宣布了游戏将会推出PSP版，两个平台的版本售价均为6280日元（包括PSN下载版也是以相同价格发售）。游戏的3DS和PSP版将附带不同的特典，其中3DS版的特典是FC游戏《SD英雄总决战》复刻版的下载码，PSP版的特典则是5种PSP用特制主题以及游戏内附加资料的下载码。《失落的英雄》是Banpresto失传多年的“《和谐英雄》系列”（コンパチヒーロー）的最新作，游戏类型为迷宫RPG。

6月8日

Square Enix宣布PSP版《最终幻想Ⅲ》，游戏移植自之前在NDS和iOS平台先后发售过的3D重制版，而非延续PSP版前几作2D点阵画面的形式进行重新制作。游戏将于今年9月20日发售，其中UMD版售价为3800日元，PSN下载版售价3300日元。厂商目前尚未公布PSP版将会有什么新内容，不过已经确定的是PSP版将可以选择FC版的音质进行游戏。在PSP即将退出历史舞台之际、并且在iOS版仅售1500日元的情况下，Square Enix事到如今才想起在PSP上推出这款游戏，不得不让玩家怀疑其趁最后机会捞一笔的动机。



从事网游行业及电子游戏边缘行业十余年的骨灰级玩家兼特约撰稿人，由于工作与生计需要而长期研究美日欧游戏市场，对海外同行略有所知。



随波逐流

E3如火如荼地持续了一个星期，笔者却久久未曾听闻任何令人振奋的新闻，心想大概是因工作原因，近期并未过多关注主机游戏行业。忙完手头上的工作之后，笔者认真仔细地把这周的电视游戏与掌机游戏新闻恶补了一番，结果很失望地发现自己竟然没有错过什么大新闻……这届E3的平淡程度当真令人意外。在掌机方面，笔者最感兴趣的反而是E3之前《日本经济新闻》的一则关于新款3DS的传闻。

《日经》与任天堂这对冤家又闹了一次，尽管任天堂再次气呼呼地否认了《日经》的传闻，但经过前几次的先例，大家都知道《日经》的传闻有时比任天堂的所谓官方辟谣靠谱得多。令人不解的是任天堂为何不利用E3的机会公开新款3DS？笔者清楚记得岩田聪曾在某次投资者会议上信誓旦旦地表示将在E3展期间展示欧美第三方对3DS的支持。结果不仅欧美第三方毫无表示，任天堂自己也把3DS踢到了一边，在发布会上三言两语应付了一番。当人们抱着强烈期待到任天堂展台寻找3DS试玩机，映入眼帘的只有Wii U，3DS已不知所踪。这大概是十几年来任天堂首次在E3展上把掌机当成了私生子——也不禁令人想到6年前为了PS3而冷落PSP的索尼。

就在任天堂展台的隔壁，PSV也在继续享受私生子的待遇。索尼第一方能拿出手的只有《PlayStation全明星大乱斗》，第三方只有育碧的《刺客信条Ⅲ 解放》，PSV试玩区无比冷清。传说中的《GTA5》、《COD》、《战神》毫无动静，这与美系第三方阵容同样单薄的3DS相映成趣。索尼与任天堂都不想冷落自己的掌机，但第一方的游戏开发力量终究有限，索尼优先确保的始终是PS3，而任天堂的策略是在初期用降价和大作狂轰迅速提高装机量，带动第三方踊跃为3DS开发游戏，接着任天堂的第一方力量转向Wii U，由第三方支撑3DS的软件市场。可惜任天堂虽然带动了日系厂商的3DS游戏开发热情，欧美厂商却不为所动。如今Wii U箭在弦上，无论3DS表现如何，任天堂都不得不将战略资源集结于Wii U。Wii U又是任天堂首部高清主机，过去习惯于小团队项目制的任天堂怕是难以适应高清时代的大项目体制，这些游戏所需的庞大团队势必会影响到对3DS游戏的人力资源投入。6年前索尼为了全力推进PS3而致使PSP第一方大作一度断档，而在Wii U发售后，3DS恐怕也将经历类似的阶段。只不过任天堂游戏开发实力更强、资本更充裕，第一方大作不至于枯竭，但相对的低谷期是难以避免。

E3展结束后，索尼将在日本继续举办PSV游戏天国，任天堂可能也会举办一场单独的3DS发布会。两大掌机从美洲大陆铩羽而归，只有继续在岛国的一亩三分地苦心经营。掌机归日本、电视游戏归欧美的区域格局特征还将长期维持下去。传闻中的新款3DS可帮助任天堂在日本提高领先优势，但对欧美恐怕起不到什么作用。微软打出的“SmartGlass”计划更符合欧美第三方们的需要——将传统游戏融入手机和平板电脑，无缝对接的技术已经成熟，专用掌机的存在意义日趋薄弱。既然时代的潮流难以扭转，索尼与任天堂何不随波逐流？

XBOX SMART GLASS



Darkbaby ——真名徐继刚，“游龄”超过20年的老玩家，游戏资深撰稿人，对游戏文化和游戏展业的历史有较深了解，自称目前掌机游戏已经占据了其所有游戏时间的七成以上。

玄机

2012年E3大展已然落幕，SCE现任总裁安德鲁·豪斯展会期间接受英国路透社专访时依然自信地宣称本财年内将计划销售1000万台PSV主机（至2013年3月31日以前）。这个销售计划虽然远不及任天堂对于3DS的期望那么宏大（任天堂预期年内销售1800万台），但是考虑到该主机当前极度低迷的状况，其销售目标的达成难度甚至远远高于后者。

用“大跌眼镜”这四个字来形容那些曾经对于PSV销售前景充满期待的人们的感受是最贴切不过的了。除了PSX和PSP go这两款黑历史级别的失败商品以外，PSV无疑是索尼至今以来发售的一款最没有存在感的游戏主机。就在刚刚过去的五个月间，PSV全球合计销量不到25万台，而在日本本土的周销量已经跌至四位数的冰点。更令人感到绝望的是，目前索尼似乎并未能发布任何提振硬件销售的有效措施，根本无力挽回江河日下的颓势。近期以来，针对PSV高规格硬件性能开发的原创作品罕有发表，倒是类似《MGS HD》等加味冷饭却是层出不穷地宣布。索尼目前惟一指望的便是类似《PlayStation全明星大乱斗》这样一些跨家用机平台的新作能够略微引发话题性，然则这类游戏的市场号召力毕竟有限。

SCE本社目前最着力宣传的PSV第一方游戏是前Capcom常务稻船敬二操刀开发的《灵魂献祭》，稻船氏本人在近日接受4GAMER专访时也毫不讳言该作完全是以替代《怪物猎人》的市场地位而进行开发的。不过《灵魂献祭》的世界观设定实在过于阴暗晦涩，势必会极大制约其在主流的青少年消费层间的认知度。游戏标题的选择往往能体现企业主导者的个人品位，例如岩田聪和宫本茂体制下任天堂的主力游戏品牌主攻方向就是追求天真质朴，而推出《东京丛林》和《灵魂献祭》等近期代表作的SCE高层则口味过于怪异小众了。一些缺乏市场洞察力的人们往往混淆了创新和标新立异之间的巨大差异，真正的“创新”往往还是基于以往传统基础上进行突破性的再创造，PS时代索尼游戏的巨大成就便是最佳注解！PS时代诸如《妖精战士》等传统RPG，甚或《啪啦啪拉啪》和《IQ》这样一些所谓的原创精品，无一不是在原有游戏系统上融入了时代流行元素才取得了巨大成就。而过于标新立异的《龙骑士传说》，市场也给予了合理的反应。仅仅以企业经营者的个人品味而言，当下的吉田修平等人，较之当年德中晖久等前辈相差实不可以道里计。

虽然一直有人戏称PSV可以再战十年，然而在当今时代，数码娱乐商品的生命周期正在不断缩短，如果PSV无法达成本财年的销售目标，其未来必将是毫无前景可言。

如果PSV能够顺利达成销售目标，虽然无法彻底扭转与任天堂的竞争劣势，但还是能够成功在全球三大市场构筑起让第三方获得利润的基本生存空间，然后可以通过长期拉锯战在未来逐步发挥硬件性能的优势。假若本财年结束后PSV全球销量未能突破千万大关，势必会被广大第三方厂商无情抛弃。目前看来，光凭借《灵魂献祭》和《使命召唤》等有限的一些主力游戏的局部攻势，很难展开彻底的反转攻势，索尼未来惟一可行的且也是最有效的手段，便是在年末大幅度调整硬件售价以刺激市场。

索尼和任天堂这两家昔日日本的旗手级企业当前的境遇可谓是难兄难弟，两社本财年的经营方针都是恢复盈利能力，全面确保黑字经营。因此两社目前都轻易不主动发起降价促销战，因为由此陷入的泥沼缠战完全可能让财务状况进一步恶化，除非情势迫不得已。索尼似乎毫无选择，如果无法打破这个市场桎梏，PSV向下调整定价势在必行。从目前索尼的战略布局来看，其年末留下了一段相当突兀的商品空窗期，非常可能是PSV发动全面反击的时期。

至于任天堂，3DS第二版的发布似乎已经成为业内外的共识，该社之所以至今依然讳莫如深，实因时机尚未成熟罢了……

《勇者斗恶龙 怪兽篇 特瑞的神奇大陆3D》是承载了许多玩家回忆的一作，本次复刻堪称众望所归，系统上的优化明显，玩起来非常舒服。PSV的两款新作是SCE重点宣传的对象，尽管不算一线大作，不过素质均可圈可点。《联合01》由四名制作人打造，阵仗不小，然而游戏在耐玩性和深度上都有所欠缺，无论销量还是玩家评价都不够高，希望《02》能够挽回局面吧。

栏目主持：胧月

黄金眼

GOLDEN EYE CROSS REVIEW

抵抗 燃烧天空



故事发生在1951年的美国，讲述奇美拉空降到美国所带来令人绝望72小时。主人公是一名纽约消防局的消防员，为了自己的国家、妻子和女儿，毅然举起消防斧，与不明外星生物奋战到底。

画面	★★★★☆
手感	★★★★☆
收集	★★★★☆

总分 23



酷洛洛 流程略短，快的同学大概可以在5小时内通关，而本作又堪称奖杯神作，奖杯列表中既没有难度要求，也没有收集要素，原则上只要6～7小时，白金就能妥妥地拿到。由于具备双摇杆，PSV在FPS类游戏的手感表现上已经和PS3无异，加上借助PSV的机能，虽然个别场面帧数表现略低，但整体画面表现和操作称得上是家用机级别。另外虽然奖杯难度极低，但游戏提供的难度分级并不少，收集要素也不错，当然和奖杯没有联系的话多少会降低玩家的收集欲望。网战表现不错，港服的流畅度还可以接受，但似乎因为散弹枪表现过于强劲，网战几乎是人手一把，平衡性有待提高。



LIKY 感谢PSV的双摇杆，给本作的操作加了不少分。画面表现尚可，不过缺点也不少，例如故事模式中与主人公同行的艾利，在场景切换时几乎全程“瞬间移动”，估计是制作小组节省成本的做法吧。

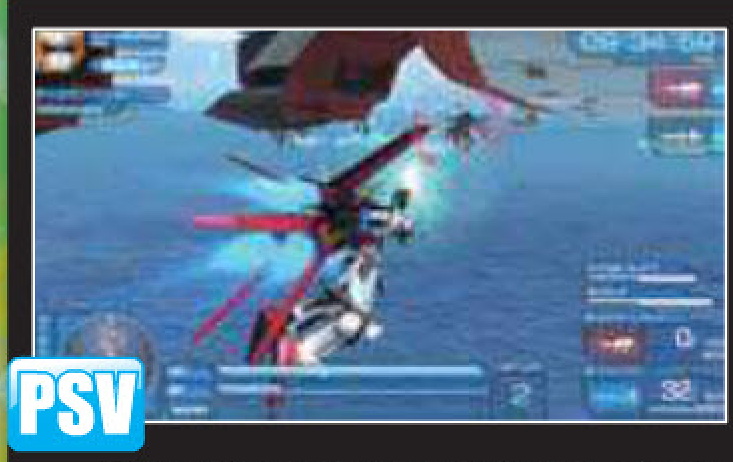


阿鲁 目前PSV平台非常不错的FPS，画面、音效等硬指标可以给出较高的分数，前触屏与后触板对应的操作也很顺手，最重要的是全中文很好地满足了剧情派的需求。



■Resistance: Burning Skies■卡带
■SCEH■FPS■第一人称射击・科幻
■2012年5月29日■1～8人■对应在线游戏

机动战士高达SEED 激战宿命



出身于PSP的“《高达战争》系列”转战PSV的第一作，以《高达SEED》以及其衍生作品为主要题材，玩家可以在联合、扎夫特等势力中选择其一，化身为原创机师参与到原作的各场战斗中来。

画面	★★★★★
系统	★★★☆☆
机体数量	★★★★★

总分 22

乌冬 来到PSV后最明显的一点就是画面的进化，机体的建模精细了不少，就算是量产机也能看到细节，十分有诚意。系统方面变化不大，比较明显的只有不再像以前那样被击坠后马上Game Over，而是导入了像《高达对高达》那样的Cost制，被击坠后根据Cost的多少回到战场，一定程度上减少了强弱机体间的差距，使得弱机体也有出场的机会。操作追加了触控操作，点击屏幕就能换武器非常方便，减少了误操作。收录机体数量也令人相当满意，人气机体就不用说了，一些冷门的机体都有收录进来，让深度高达饭过足了瘾。



酷洛洛 画面不错，但基本系统和以前PSP上的“《战争》系列”几乎没有任何区别，甚至该系列的一些操作以及动作上的毛病也继承到本作，感觉就像玩高清版《战争》，有点没劲。



胧月 机体走路时的小碎步略感滑稽，不过游戏本身完成度很高，战斗中自由换装既好玩又爽快。不过偶尔还是会出现一些拖慢，部分防御任务令单机玩家非常无力。



■机动战士ガンダムSEED BATTLE DESTINY
■卡带■NBGI■ACT■动作・动漫&机器人
■2012年6月7日■1～4人■对应在线游戏

评分规则 本栏目采取满分30分评分制，其中总分在30～27分之间的为“黄金珍藏”级别，总分在26～24分之间的为“热血推进”级别。

勇者斗恶龙 怪兽篇 特瑞的神奇大陆3D



怀揣梦想的少年特瑞在机缘巧合之下来到了神秘的国度——大树国，而我们则要跟随特瑞的脚步，踏上寻找、拯救姐姐的怪兽训练师之路。

怪物数量	★★★★★
耐玩度	★★★★★
难度	★★★★☆

总分 27



阿鲁 虽然是复刻作品，不过本作沿用了NDS平台《怪兽统领者》的系统，原作党可能要花点时间来习惯一下。用于容纳怪兽的队伍栏增加到了4格，这直接意味着玩家可以组合出更加强力的队伍，进行流程时更加顺畅自不用说，在与人对战时也有了更多的选择，也让收集、培养怪兽以及研究怪物的配招更具趣味性。怪兽的数量和原作相比提升幅度非常大，多达600种以上，并且本作针对一些以前出现过的怪物的等级以及配合方法也作出了调整，让怪兽的育成极具新鲜感，更多DLC怪兽也在陆续配送，游戏的生命力不可估量。 **9**



苍穹 以出色的系统重制经典之作，游戏的素质毋庸置疑，大量新要素的引入也体现了制作方的诚意。借助3DS更为强大的通信机能，也让网络对战更为火爆。 **9**

胧月 画面上并没有刻意强调3D显示，因此不会出现因为纵深太大带来的头晕和不自然感。大量的怪物收集起来非常过瘾，相比原作新导入的近似“恶魔全书”系统也方便了后期合成。 **9**



■ドラゴンクエストモンスターズ テリーのワンダーランド3D
■卡带■Square Enix■RPG■角色扮演・收集育成
■2012年5月31日■1～8人■对应邂逅通信

联合01



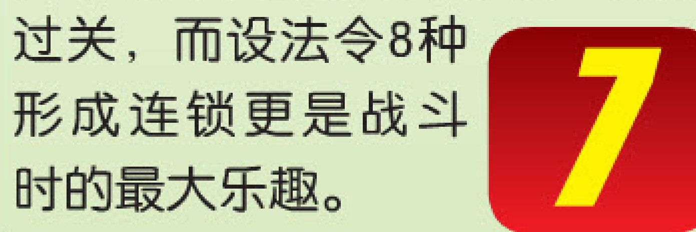
Level-5集合了须田刚一、松野泰己等四位知名制作人打造出的“四合一”系列作品，4款游戏的风格各不相同，包括射击、角色扮演、模拟经营等不同玩法。

耐玩度	★★★☆☆
丰富度	★★★☆☆
创新度	★★★★☆

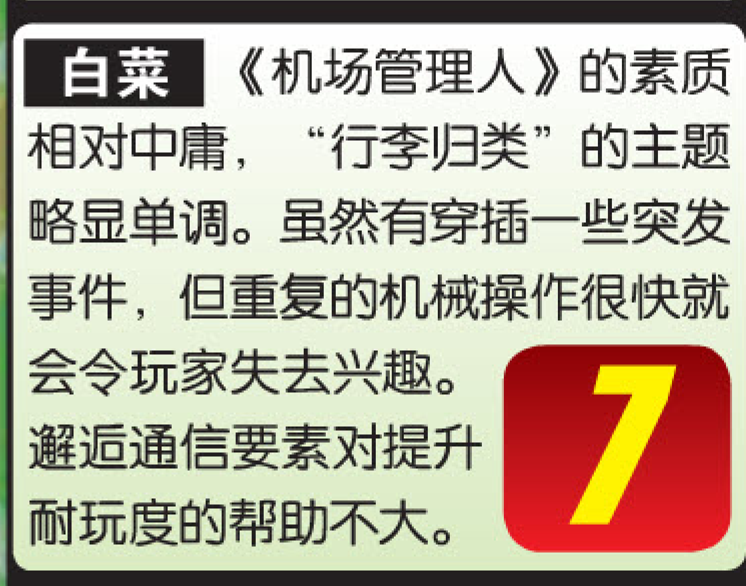
总分 21



苍穹 《解放少女》的整体素质较为出色，从操作手感、关卡设计、动画质量都堪称上乘，遗憾的是短短5关的流程实在太短，1个小时左右就可以爆机。纵使有30个称号等待解锁，但仍不免令玩家感觉意犹未尽。《真红圣骸布》的风格太过特立独行，几乎完全静止的画面、音响小说式的剧情陈述、桌面游戏中的骰子要素和棋子式的人物建模都很难第一时间吸引住玩家的眼球。玩家需花费数小时后方能体会到游戏的真正魅力，没有升级概念就必须多从战术方面进行考量，而不是闷头猛练级后就能过关，而设法令8种形成连锁更是战斗时的最大乐趣。 **7**



马修 《俺是出租武器的》令人眼前一亮，对白欢乐、音乐活泼，类似节奏游戏的武器打造过程也颇有技术含量。遗憾的是只有武器打造与打磨，可玩的部分少了点。 **7**



白菜 《机场管理人》的素质相对中庸，“行李归类”的主题略显单调。虽然有穿插一些突发事件，但重复的机械操作很快就会令玩家失去兴趣。邂逅通信要素对提升耐玩度的帮助不大。 **7**

■Guild01■卡带■Level-5
■ETC■其他・合集
■2012年5月31日■1人■对应邂逅通信

苍翼默示录 连续变换 扩张版



“《苍翼默示录》系列”最新版本登陆PSP。系统改良，角色性能与平衡性得到调整，增加全新的故事模式与BBQ问答模式，乐趣十足。

画面	★★★★☆
系统	★★★★★
操作舒适度	★★★★☆

总分 24



白菜 画面比起PSV版缩水也是无可奈何的事，但仍然保持了PSP版向来的水准。所有的模式基本上是完美移植PSV版，无限战神模式挑战UM角色的快感非常刺激，挑战模式的进化细分也让连技练习过程能够循序渐进。操作手感方面，保留了PSP的斜方向优化设定，对于方向键不太灵光的机器来说非常贴心。PSP版新增的BBQ模式是以有关《BB》的所有一切出题的迷你战斗游戏。收录问题多达1000问，范围涵盖游戏、小说、甚至是官方广播节目，可谓彻底考验玩家对本系列的熟悉程度。 **8**



阿鲁 虽说是逆向移植，但画面依旧保持了较高的水准。手感比PSV版不逞多让，新增的问答模式比较有趣，不过大量的问题对玩家的日文以及对游戏的相关知识都是不小的考验。 **8**

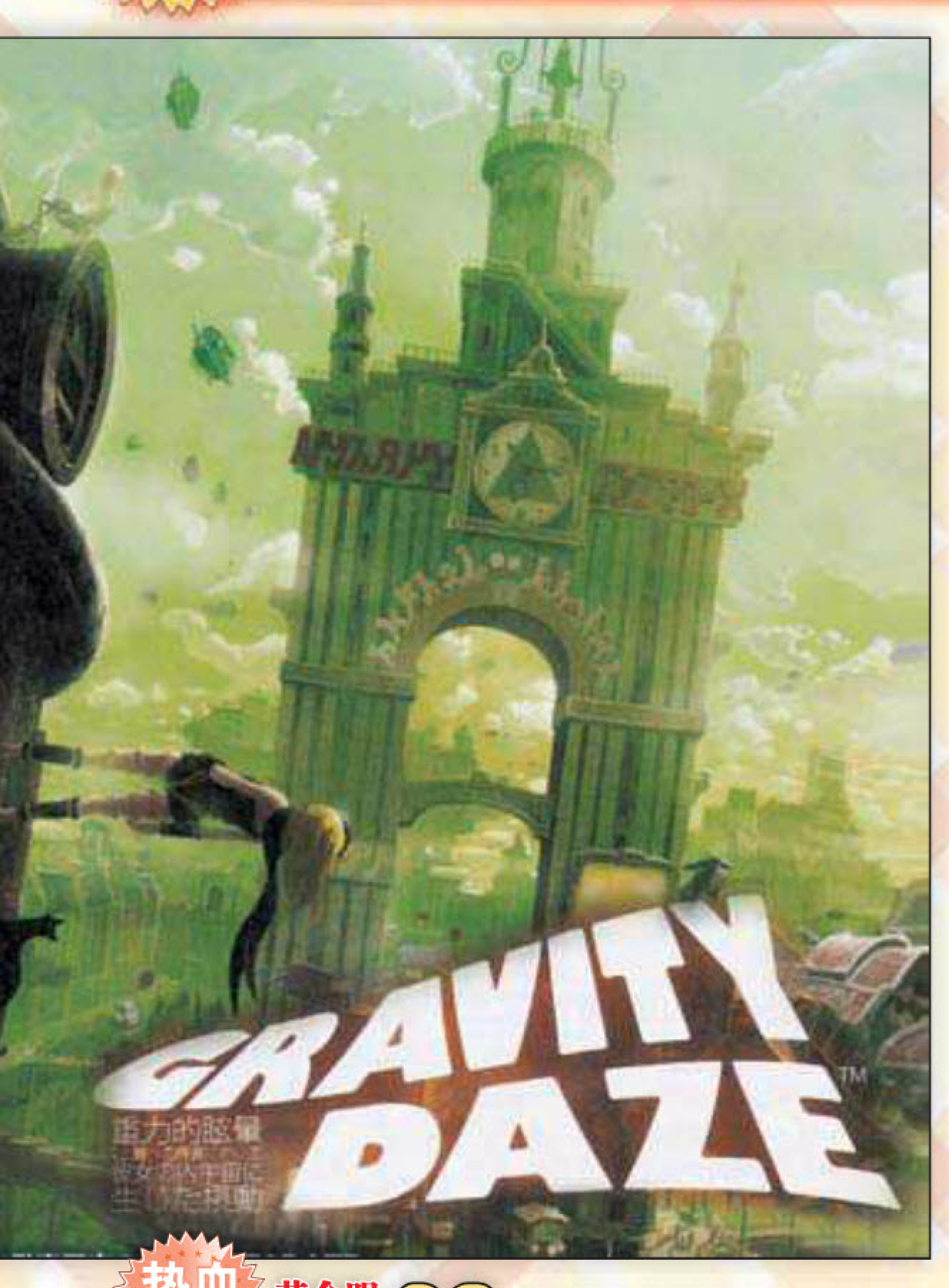


胧月 本作新增的“问答模式”面向系列的粉丝，里面的问题种类繁多且不乏冷知识，从原作的剧情乃至外传的故事甚至正在热播的广播剧内容都有涉猎，深度向但又乐趣十足。 **8**



■Blazblue Continuum Shift Extend■UMD
■Arc System Works■FTG■格斗・2D
■2012年5月31日■1～2人■无对应周边

黄金眼REVIEW
GOLDEN EYE IN-DEPTH



热血推荐 黄金眼评分 26 文 洛克

PSV	重力异想世界
	重力异想世界
	◆SCEH◆中文版◆2012年2月9日
	◆1人◆298港币◆无对应周边
游戏时间：20小时以上	A・AVG 动作冒险

PSV初期不可多得的佳作

《重力异想世界》作为PSV发售初期就宣布的大作给众多索饭带来了无限期待，当这款大作发售后果然没有叫玩家们失望，无论是全新的玩法、古怪的画风、令人迷惑的剧情，还是独特的系统、超高难度的任务，都令玩家大呼过瘾。同时游戏也在某种程度上为我们展现了PSV机能的强大，相信PSV在不久的将来一定可以凭借更多的高水平游戏进行爆发。不过，究竟《重力异想世界》为何会有如此高的评价呢？我们接着往下看。

展现机能的代表作品

说到本作，首先要提到的就是其极具创意的操作方式，游戏充分利用了PSV的体感机能，将操作完美与体感相结合，成功地呼应了游戏标题中“重力”二字；而接着要说的就是游戏的剧情设定，游戏的主人公被设定为一名失忆少女，在机缘巧合的情况下获得了可以操纵重力的能力，并利用此能力帮助他人以及破解案件的故事，很明显可以看出，故事的设定再一次呼应了“重力”这个主题，足见开发商的用心之深；而日文原名中“眩晕”二字也在重力机能发挥的同时被完美地诠释，由于使用重力能力后主人公可以在空中做出一些如高速下落、高速飞行、格斗攻击等动作，所以在调整视角方面就会显得“异常眩晕”，由于游戏完美的支持体感操作，所以导致有时会不自觉地将PSV移动到很诡异的位置，而忘记其实右摇杆也可以调整视角，能让玩家充分体验作品的特色机能，这也是游戏成功的一部分。



值得一提的是，在后期的一些高难度挑战任务乃至DLC任务中，本作的体感优势会被发挥得淋漓尽致，在一些特殊环境下，使用右摇杆调整视角的时间远比体感要慢得多，这些情况主要发生在角度的微调上，如重力滑行时的急转弯使用体感漂移远比停下来转动视角要有优势、穿越满是岩浆的管道时利用体感进行微调来通过某些任务的检查点，远比每个检查

点都停下来进行方向调整要省时间等等。可以说，本作将PSV的体感机能发挥的淋漓尽致，这也是为什么《重力异想世界》能获得高评价的原因之一。

与众不同的游戏的方式

接着我们来说说游戏展开方式，本作并没有像其他动作冒险游戏那样设计成以过关为目的的方式进行，而是在游戏中插入了大量的剧本，以章节的方式推动流程，并穿插众多的解谜和战斗要素，让耐玩度大幅提高。值得一提的是，本作的能力升级和解锁挑战任务比较独特，玩家需要收集能量水晶建设城市才能获得任务的挑战资格，是将水晶用于开启新的挑战地点，还是用来升级能力，也是每个玩家在游戏初期需要考虑的事情。

其次，本作的战斗方式非常有特色，除了普通踢外的招式全部建立在重力操作的基础上，甚至有些技能还会衔接在重力技能当中使用，如重力滑行时的重力踢和快速下落时的自带破坏性等。这也使战斗不至于和游戏的重要要素“重力”这个词汇脱节，可见设计上是极为巧妙的。

再次，为什么网络上都喜欢称本作为奖杯神作呢？其实道理很简单，其奖杯数量众多，而且获得方式非常简单，如果操作手感不是太差的话基本上15小时左右均可获得白金。而即使如此并不是说本作的难度就会很低，例如限时战斗、重力滑行、飞空艇自由竞速等等挑战任务的难度还是有目共睹的，这些类型的任务也很容易成为挡在苦手玩家面前的一道难以逾越的障碍的。换个角度说，15小时左右的白金时间也注定本作的流程不会太长，这也是本作最致命的一个缺点，先不说人物建模和场景建模的问题，因为游戏走的就是那么一种风格，某种意义上来讲也不算什么缺点，但是流程过短让人无法尽兴就显得很不舒服了，虽然有传闻本作将会出现续作，但是这并不能成为拯救本作流程过短的借口。我想本作如果没有这个缺陷的话，评价应该还可以再高一些！

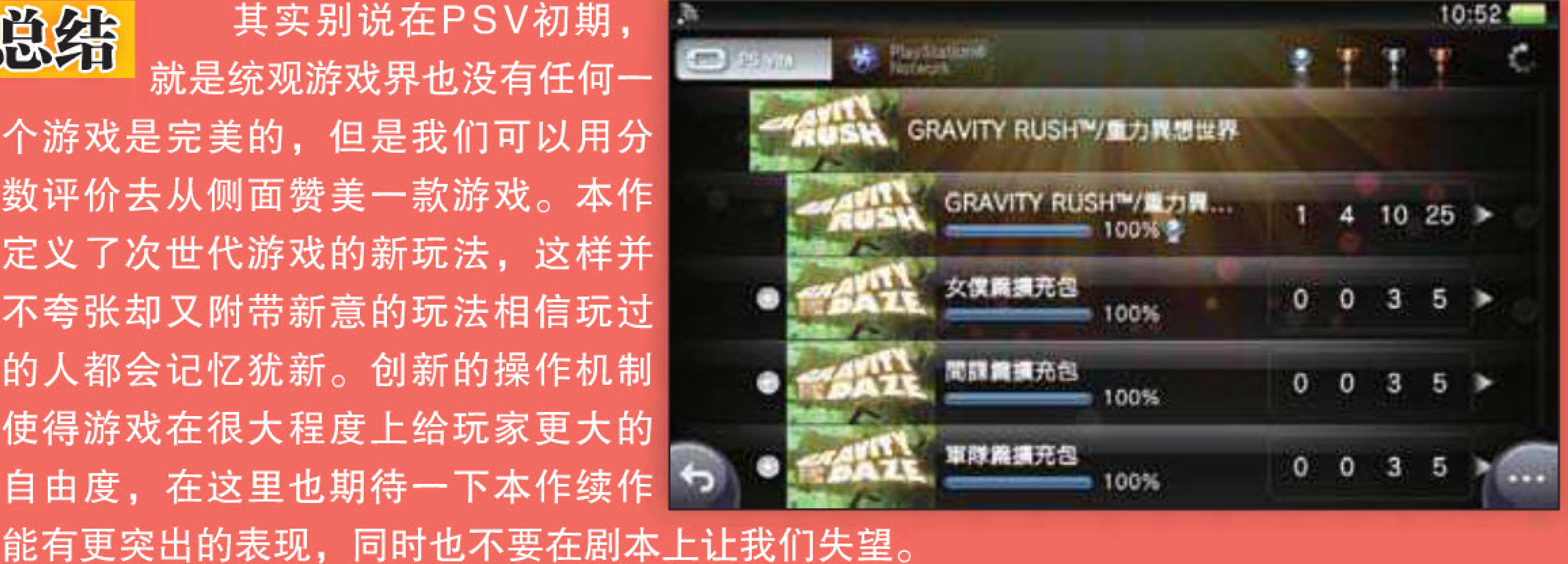
无比厚道的追加内容

最后，就是要说说本作的DLC内容了，由于作品前期在主线中给玩家留下了太多的悬念，同时又有传闻说会制作续作，这就让人将这些悬念全部集中在了续作上。而直到DLC开放下载才发现，其实DLC才是诠释本作众多谜团的精华所在，不仅将游戏中伴随我们很久的怪盗真实身分揭露，也从侧面讲述了游戏中很多不解的问题，这里我就不多剧透了。同时DLC中的挑战任务追加了游戏本篇没有的种类，可以说叫玩家大呼过瘾，超高难度的生命收集赛和利用必杀技消灭敌人的限时解放战斗都要比本篇高出很大难度，并且DLC还会追加24个奖杯，想获得这些奖杯的玩家要下更大的功夫练习才可以，可谓厚道至极。



总结

其实别说在PSV初期，就是统观游戏界也没有任何一个游戏是完美的，但是我们可以用分数评价去从侧面赞美一款游戏。本作定义了次世代游戏的新玩法，这样并不夸张却又附带新意的玩法相信玩过的人都会记忆犹新。创新的操作机制使得游戏在很大程度上给玩家更大的自由度，在这里也期待一下本作续作能有更突出的表现，同时也不要在剧本上让我们失望。



PORTABLE GAME SALES RANKING

掌机销量榜 TOP 10



《马里奥网球 公开赛》荣登本次软件销量榜的首位，不过对于《马里奥》这个名号而言，12万的销量显然还大有上升的余地。《歌唱王子》也不愧是相当红火的乙女游戏新贵，首周5万的销量已经不亚于二线的主流游戏销量了。PSV版《武士与龙》实质上是个附带了收费道具的客户端，以3990的价格卖出5000多套，成绩也算不错。

软件销量（日本） 2012年5月21日～5月27日

排名	游戏名	原名	厂商/类型/发售日/价格	本周销量	累计销量	机种
1 (N)	马里奥网球 公开赛	マリオテニス オープン	■Nintendo■SPG■2012年5月24日■4800日元	12万4377套	12万4377套	3DS
2 (N)	歌唱王子 出道	うたの☆プリンスさまっ Debut	■Broccoli■AVG■2012年5月24日■6090日元	5万1415套	5万1415套	PSP
3 (N)	十三支演义 偃月三国传	十三支演义 ～偃月三国传～	■Idea Factory■AVG■2012年5月24日■6090日元	1万2742套	1万2742套	PSP
4 (↓)	怪物猎人3 G	モンスターハンター3（トライ）G	■Capcom■ACT■2011年12月10日■5800日元	1万312套	144万3897套	3DS
5 (↓)	火焰之纹章 觉醒	ファイアーエムブレム 覚醒	■Nintendo■S・RPG■2012年4月19日■4800日元	9540套	40万1992套	3DS
6 (↓)	超级马里奥3D大陆	スーパーマリオ3Dランド	■Nintendo■ACT■2011年11月3日■4800日元	9121套	160万6245套	3DS
7 (N)	G1大赏	G1グランプリ	■Genki■SLG■2012年5月24日■6090日元	9005套	9005套	3DS
8 (↓)	马里奥赛车7	マリオカート7	■Nintendo■RAC■2011年12月1日■4800日元	8783套	172万1935套	3DS
9 (N)	我的妹妹哪有这么可爱 携带版哪会有续作	俺の妹がこんなに可愛いわけがない ポータブルが続くわけがない	■NBGI■AVG■2012年5月17日■6280日元	6264套	6万1681套	PSP
10 (N)	武士与龙 包装版	サムライ＆ドラゴンズ デラックスパッケージ版	■SEGA■ACT■2012年5月24日■3990日元	5731套	5731套	PSV

硬件销量（日本） 2012年5月21日～5月27日

6月前的PSV无疑是黑暗的，销量持续走低的结果，已经不是能不能上五位数、而是能不能保证半个五位数的问题了。不过6月可谓PSV软件惟一能压过3DS的月份，在《SEED》、《P4G》、《MGS HD》的刺激下能否挽回点颜面呢？

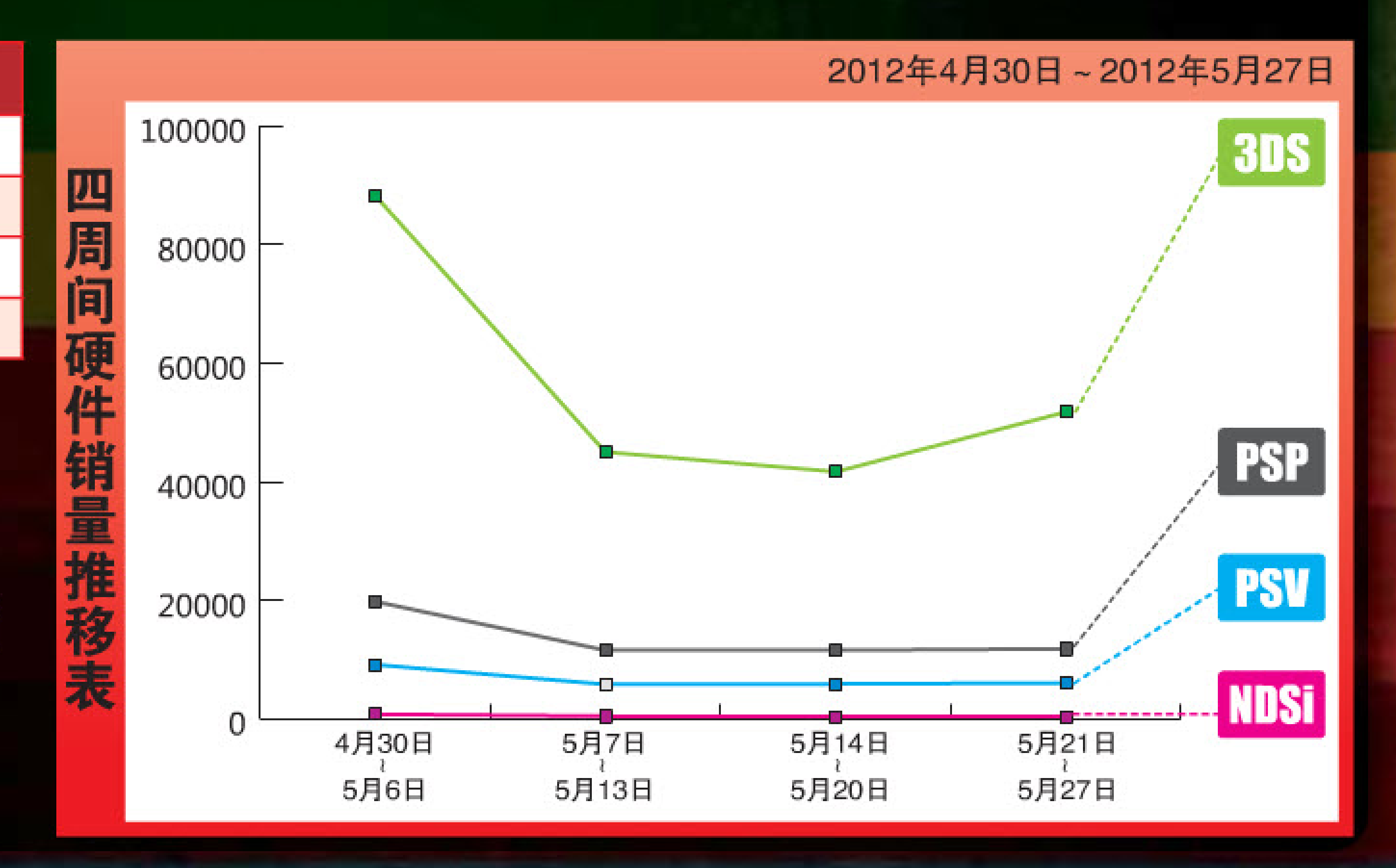
机种	周间销量	2012年销量
3DS	5万1804台	193万3271台
PSV	6089台	29万1231台
NDSi	362台	1万8664台
PSP	1万1813台	45万8600台

3DS累计销量 606万9010台

PSV累计销量 69万4025台

NDS+NDSL+NDSi累计销量 3285万4166台

PSP+PSP go累计销量 1869万5708台





栏目主持：酷洛洛

截稿前接到消息，称《Persona4 黄金版》的中文版发售日定于8月16日。游戏中文化是广大玩家的福音，尤其是《P4G》这样一款文字量不算小的RPG，又有大量神话典故，加上两岸的翻译习惯总有差别，期待的同时还是小小捏了把汗。

Vita要闻

6月5日 PSV夏季系统大升级，开放对应初代PS游戏

PS和PS2都是索尼营造出两代游戏天国的载体，早在PSV公布初期，玩家就幻想能在其上玩到经典的PS乃至PS2游戏。鉴于PS2游戏高清化是不少第三方厂商的生财之道，PS2游戏的官方模拟器必然在短期内不会出现。不过在今年夏季，SCE决定借助系统升级来实现PS游戏的对应功能，届时玩家们就能玩到《最终幻想Ⅶ 国际版》、《生化危机 导演剪辑版》和《古惑狼》等经典游戏了。然而PSV的5英寸高分辨率屏幕是一把双刃剑，希望画面能够做出一定程度的优化。

6月6日 《初音未来 女歌手计划 f》店头试玩开始

在当前软件阵容相对贫乏的PSV上，这款《初音》新作是可以带动一下硬件销量的。定于8月30日发售的本作采用了次世代掌机的高清初音建模，画质和音质都有飞跃提升，而从目前公布的曲目表基本可以看出，厂商依然着重在推之前未曾收录、但又知名度较高的歌曲。游戏的第一版试玩已经制作完毕，并与《骷髅大冒险》、《超级猴子球 大玩特玩》等PSV游戏一起，陆续在日本740家店铺提供试玩。



6月7日 《二维音乐》官网开设

《二维音乐》（Sound Shapes）是横跨PSV和PS3双平台的创意音乐类游戏，画面简单朴实，拥有编辑和闯关两个模式。玩家可以自行为关卡设计各种音乐要素，相比PS3版，PSV直观的触控操作是独有的魅力所在。闯关模式则采用了卷轴式ACT的形式，随着玩家的行动，游戏的背景和BGM均会有所变化，玩家可聆听到几百首不同的曲目。







换了用心棒职业之后，精神好了、面色红润、连腰也不疼了（大误），至少没有当时用重盾大师常常输出不给力的无奈，现在酷洛洛所属的公会已经攻略Lv6的高塔了，看来占领Lv7指日可待呀，因此本次攻略日记将接着上一辑的进度，送上Lv5、Lv6高塔关卡的攻略要点。另外还有本人的用心棒经验谈，目前自己的重盾大师依然41级，用心棒则为36级。（是不是又是时候换职业玩呢……）

雷帝の城

进入条件：占领Lv5的高塔（タワ-），33级以上
适合等级：37级以上
团队必备职业：一名治疗，一名坦克或冰法师，两名输出

第五个高塔迷宫，最大特征是塔内存在大量的熔岩地形，和之前的毒沼泽一样，只要站上去就会受到持续伤害，并且一定几率受到燃烧的持续伤害，去血比毒沼泽还要快，所以输出职业尽量要避免走上去，以减轻治疗队员的负担。怪物攻击力整体并不低，如果有坦克进行嘲讽、或者有冰法师对周围怪物进行冻结的话，一路上会安全许多。另外本关有不少金色小恶魔，骚扰力极强，注意嘲讽无效，队伍中最好有一名准备去清理这些玩意。BOSS是雷龙**リヴィエ-ル**，除了喷火外，还会左右手投掷闪电球，攻击范围非常大，不过存在攻击忙点，玩家只要和它靠近一点基本就没多大问题，其余打法和一般的龙BOSS无异，另外该BOSS会连续召唤好几次杂兵，冰法师的定身以及坦克职业的嘲讽在这里非常有用，可以为输出职业降低风险，同时缩短战线。


▲留意地面的熔岩地形。

龙王の要塞

进入条件：占领Lv6的高塔（タワ-），37级以上
适合等级：41级以上
团队必备职业：一名治疗，一名坦克或冰法师，两名输出

本关的特点是石像鬼特别多，另外飘在半空的魔法师也十分麻烦，鉴于石像鬼攻击力和HP都较高，而且有时候还会使用火魔法，一般来说是3个同伴优先集火石像鬼，另一位去牵制其他怪物。另外这里的杂兵主要以蜥蜴人为主，攻击力不低，脆皮的远程单位要保持好距离。BOSS是黑龙的**カオス**，整体打法和之前的龙BOSS依然没太大区别，和雷龙一样，它会召唤好几次杂兵来骚扰玩家。队伍有一位会嘲讽的队员或冰法师去吸引小兵，其余的队伍和治疗一起上前集火巨龙即可。


▲嘲讽是对巨龙BOSS时最实用的辅助技能。

酷洛洛的用心棒使用心得

职业：用心棒
队伍位置：输出
转职条件：侍20级后完成训练の广间

用心棒技能一览

技能名	描述	习得等级	等级效果
我流・六之太刀	普通攻击。使用大太刀连续攻击，速度虽慢但威力高，随等级上升最大可6连击	25	5连击
		30	6连击
		45	攻击力上升&SP消耗降低
我流・炼狱斩	运用斗气，使用大太刀进行攻速斩击，威力随高，但存在冷却时间。	初期习得	–
我流・旋风连斩	蓄力后进行旋转斩击，随着蓄力时间增强攻击次数与威力。	40	最大攻击力开放
我流・串刺し	用大太刀向前进行突进攻击，最后按□可演变为向上挑斩。	35	3连击
战鬼の气	释放斗气，我方物理攻击力大幅提升。	初期习得	常时发动

用心棒在日语是“保镖”的意思，在游戏中是输出效果最高的近战职业，和重盾大师以及剑术大师不同，用心棒不需要等到40级才成型，刚转职就有足以作为输出核心的技能——我流・炼狱斩。该技能是向前方进行高速多段斩，威力高，范围不小，对怪物高硬直，且带一定向前移动的特性，无论是用来开路掩护，还是集火杀怪都是极佳的攻击技能，而且炼狱斩并不会随升级提升，一出来就是最高级技能，所以非用心棒职业看见他们一冲过来怪就被秒掉，不要觉得奇怪。另一个初期的使用技能是我流・旋风连斩，攻击范围大，且随蓄力增加攻击段数，虽然要40级才能发挥最大伤害，但在前期用来开路依然是十分合适的，另外旋风连斩还有个特性，是攻击期间可以随时接上任何攻击，因此可以使用完旋风连斩后随时接上普通攻击甚至是我流・炼狱斩，进一步将伤害最大化。我流・串刺し在35级前并不显眼，只能作为一般的突进攻击来使用，因此之前我们可以用侍原本就拥有的飞天雷神斩代替，而且飞天雷神斩可以直接将敌人击上半空，无论是解围还是后接连段都十分合适，35后换回我流・串刺し，这时3连击的特性就可以就来突进输出了，另外其最后一击是带浮空效果的，玩家可以在将敌人打上半空的瞬间快速翻滚以取消技能硬直，之后就可以攻击从半空降落的怪物了。

不过用心棒也并不是毫无弱点的，首先用心棒作为输出职业，抗打能力自然很一般，虽然没有法师那样脆皮，但上前线时还是要多加留意，尽量避免被左右围攻的状况，哪怕将怪物引在同一直线上再一次扫清也不迟。另外还要分外留意一些不会硬直的小BOSS和BOSS角色，和他们硬抗是绝对不划算的。应该采用打一下、跑一下的游击战术，在团队战的时候，生存能力才是胜利的本钱。

最后关于强化推荐方面，用心棒虽然属于纯物理输出职业，但会心率并不比忍着类职业低多少，这里建议配首饰时可针对会心来强化，往往3百多的伤害一跳就会跳到5百多，加上用心棒的技能攻击大多都是高段数，30%以上会心的话伤害就会非常可观了。


我戳！我戳！戳死你！


集火抱团什么的，肯定是我走在前面


转转转，转死你们这些杂碎！


知道为什么团队邀请的职业最多就是用心棒么，灭哈哈哈~

进入立体的世界！

三次元空间 3DSpace

栏目主持：苍穹

任天堂3DS掌机情报专栏

E3展上任天堂特别于6月7日为3DS召开了一个专门发布会，不知道新公布的作品各位是否感兴趣呢？《纸片马里奥》新作、《路易的鬼屋2》等都是拥有超高人气的作品，而《恶魔城 暗影之王 命运之镜》的公布更是出乎众多玩家的意料。不过由于E3吸引了全球的目光，这两周来3DS相关的事件也就相对较少了，本次栏目主要为各位介绍任天堂e商店的相关更新情报。

3D短波

5月25日：3DS游戏《王国之心3D 梦中坠落》于任天堂e商店放出了更新资料1.1版，该数据包修正了“存在しなかった世界”迷宫的“幻想のはじまり”区域中，利库破坏中央装置后发生坠落时所产生的死档恶性BUG。不过由于该补丁并不像《马里奥赛车7》位于e商店的首页下方那么醒目，想要找到可以用“Kingdom heart”作为关键词进行搜索。

5月30日：任天堂e商店日服更新，追加了两款3DS下载游戏。《ARC风格 空当接龙》是玩家们非常熟悉的卡牌游戏，包括“空当接龙”和“金字塔”两种玩法。而《夜之魔人和战争的国家 漂流的吸血鬼》则是Poisoft的新作，该公司为3DS开发了《落井下石》、《竹枪英雄》等优秀作品，而本作的内容同样趣味十足，感兴趣的玩家可以翻看后面由半夏带来的“下载推荐”。美服方面于次日更新了《Nikoli的谜题 加法交叉》以及GBC模拟游戏《雷曼》。



▶『空当接龙』其实就是Windows自带的卡牌游戏。

6月1日：相信拥有3DS的口袋迷们都下载了免费软件《口袋妖怪立体图鉴BW》，该图鉴也于当日做出了更新，除了追加全新的功能控件外，原本只能通过AR卡辨识才能获得的口袋妖怪也允许通过无意识通信进行下载。不过本图鉴到6月17日就将停止免费供应，还没有下载的玩家要趁早，而收录精灵更多、软件功能更强的《口袋妖怪 全国图鉴专业版》则会于7月14日与广大口袋迷见面。



▶软件在更新后可以同时辨别12张AR卡，精灵们列队排开的阵势蔚为壮观。

6月6日：任天堂e商店日服更新，放出了FC模拟游戏《林克的冒险》以及两款3DS下载游戏。《基地建设3D 京都》是以建设秘密基地为主题的模拟游戏，本次的舞台放在了京都。《一骑当千！粉碎英雄》是一款2D版“类无双”游戏，通过简单地按键就能打出爽快的连击，游戏的总关卡数超过80个，而源义经、武藏坊弁庆等知名角色都化成了可爱的猫型，颇为有趣。美服则于次日更新了一款原创的3DS下载游戏《平衡的艺术 触摸！》。



▲义经：“发动必杀攻击还有特写镜头喵！”

下载推荐

成为乱世中的吸血鬼枭雄！

文 半夏

本作是由Poisoft制作的一款非常具有新意的下载游戏，游戏中玩家是一个被吸血鬼王派遣到日本土地上的小吸血鬼，以收集霸者之魂为目标展开了活动……



玩法简介

游戏的目的乍一看十分简单，只要吸取织田のぶなが的血获得技能“霸王の魂”就可以过关，但是想要达成可没这么轻松，织田のぶなが作为一国的君主，身边不仅环绕着各种强力的侍卫、家老等大臣，还有不少主人公的天敌——宣教师在其活动的领土驻守。因此在接近他之前需要先强化自身实力，甚至利用国家间的战争削弱织田一族的力量之后才能有机会接近织田。玩家要做的就是先和人类搞好关系，让他们邀请主人公去家里做客，从而进行吸血，增加仆人（しもべ）数量，制作各种道具强化自身实力，小心地和宣教师们周旋。将织田周围家老和侍卫都暗杀或者收服之后，被织田邀请去家里做客时进行吸血，这样才能取得游戏的胜利。

菜单介绍

游戏分为白天和夜晚两部分：白天可以和人类进行交流、工作、买卖道具；夜晚可以吸血、施展各项魔法等等。具体菜单如右：



白天	
选项	说明
コミュニケ-ション	和人类交流，是提升人类好感度的主要手段，具体会在后文说明
仕事	工作，能够收获不同的资源，一般持续时间是3天，工作过程中夜间也不能行动
移动	从当前地区移动到其他地区，可以逃避宣教师的追踪，选择“引越し”一项可以搬家
お店	商店，能够购买各种道具，也可以贩卖持有的道具
道具	可以使用、装备、丢弃、合成各种道具，在家时可以将身上道具转移到仓库里
情报	能够查看各地区情报
システム	系统，可在此设定游戏中是否会死亡
夜へ	选择好白天要做的事情后选择此项可以进入夜晚

夜晚	
选项	说明
血を吸う	吸血，获得仆人的最基本方法
命令	可以对仆人下达各项命令
魔法	能够使用各种魔法，例如隐蔽自己、调查情报等等
棺桶で眠る	选择后进入睡眠，使周围对自己的警觉度下降，天数越多效果越明显，睡眠期间不能进行活动
道具	和白天相同
情报	和白天相同
システム	和白天相同
朝へ	选择好夜晚要做的事情后选择此项可以进入白天

与人交流

在白天可以选择和人进行交流（コミュニケ–ション），交流能够提升和居民好感度，从而让居民邀请主人公去自己家，这样才能安全地吸血。交流主要有5种方式：“散策”就是在城里随意走动，天气好的时候、以及调查过城内信息的时候能够增加遇到居民的几率，反之几率会降低，遇到的居民能够和玩家结识，从而可以赠送礼物或者邀请一起游玩。“手纸”是指写信给其他人，其他地区的人也可以送信，距离越远送信时间越长，即使是本地居民也需要1天才能收到信。信件内容分为“开心的信（たのしい）”、“帅气的信（かっこいい）”、“好玩的信（おもしろい）”、“认真的信（まじめな）”，结合收信人性格选择信的内容更容易提高好感度。“一起玩（一绪に游ぶ）”可以找认识主人公的当地居民一起游玩，如果居民对主人公警觉度高是不会出现的，根据对方工作选择游玩地点能更好地提升好感度，例如渔民选择港、大工选择材料屋等等。“赠り物”送礼给居民，在情报选项能够看到居民当前最想要的物品，送给他之后能够大幅提高好感度，要注意的是送礼需要花费一定天数，如果居民收到礼物时想要的东西已经变化，好感度是不会增加的。“见面（会いに行く）”在居民和主角好感度到一定水准就会邀请主人公来家里做客，此时才会开放这个选项。在和未婚异性关系足够好时，去他家做客可以选择“求婚（プロポ–ズ）”，对方就会成为主角的配偶，之后如果长时间移动或睡眠的话对方可是会离婚的哦。

关于工作

根据当地资源的不同，主人公可以选择进行农业、狩猎、伐木等采集工作。在“情报”选项可以看到当地资源的情况，如果资源丰富工作的收获就会很多，如果资源显示枯竭那么最后收获的就会很少。工作需要花费一定天数，工作期间夜晚也不能活动。装备不同的道具以及获得不同的技能对工作有一定加成，例如携带《矿石の书》能够增加矿物的收获量，获得“农作业”这个技能后能够增加农业的收获等等。道具可以通过合成获得，技能通过吸血获得。

关于吸血

在夜晚可以选择吸血，吸血后能将居民转变成自己的仆人，回复自身一定魔力，也有几率获得居民技能，因此非常重要。吸血有两种方式：“吸いに行く”是在和居民关系很好，居民邀请主角到自己家做客之后，可以去居民家中吸血；“探して吸う”是在路上随便找人来吸，受天气和警觉度影响，有可能





街上空无一人。前者比较安全，后者有一定危险，容易引起居民警觉。吸血时可以选择只吸一点点、普通还是大量。只吸一点不会被人发现，回复魔力较少，下次还可以继续吸这个人；普通吸取能够把人变成仆人，有极少几率获得该居民一个技能，回复魔力一般，比较容易被他人发现；大量的话居民一定会死亡，肯定能够随机获得他一项技能，以及其身上所有金钱、道具，魔力大幅回复。

关于仆人

被主人公吸过血的人会成为主人公的仆人（しもべ），拥有仆人越多越方便协助主人公行动，例如忍者可以将围绕在君主身边的大臣杀掉，这样就能方便主人公接近君主。仆人的行动也会引起他人警觉，警觉度高时要注意让其睡觉。可以在夜晚对他们下达指令，不同职业能够命令他们做不同的事情，具体见下表：

命令	所需魔力	内容	职业
命令なし	–	撤销之前的命令	全职业
眠らせる	20	让其进入睡眠，降低周围人对其警觉性	全职业
转职させる	10	转职	全职业
道具のやりとり	–	和主人公进行道具交换	全职业
お金のやりとり	–	和主人公进行金钱交换	全职业
攻略	10	攻击指定的国家	君主
守备	10	增加国家守卫	君主
捕缚	75	束缚指定的人	君主
引つ越し	10	使其搬到其他国家	あそびにん
魔物退治	100	命令其击退魔物	宣教师
教育	5	教育指定角色，使其获得技能	先生
辻斩り	30	命令斩杀指定的人，有可能被捕	浪人
士官	5	使其成为指定国家的士官	浪人
盗み	20	盗取指定角色的一样道具	盗贼
踊り	50	令其在某地跳舞祈福，使特殊事件出现	踊り巫女
暗杀	90	命令其暗杀指定人物，有可能失败被捕	忍者
追迹	2	命令其追踪指定任务	忍者

道具

游戏中有各种各样的素材可以通过工作或者在商店购买获得，素材进行加工能够制成各种物品，其中有的物品能够帮助主人公回复魔力，有的道具能够大幅提升主人公防御力、攻击力……因此探索可合成的道具十分重要，下面为大家介绍一些比较基本的合成配方，更多的就要靠大家自己探索了。

道具	素材1	素材2	大成功品	失败品
铁の板	铁	铁	–	–
铁の棒	铁	–	–	–
玉钢	砂铁	砂铁	–	–
重い铁	铁	砂铁	–	铁
木の棒	木	–	–	–
木の板	木	木	–	–
纸	草	–	–	–
系	木棉	–	–	–
反物	系	系	–	–
车轮	重い铁	木の板	–	–
炭	木	草	–	–
米	稻	–	–	–
ごはん	米	米	–	–
小麦粉	麦	麦	–	–
めん	小麦粉	水	–	–
だし	鱼	水	–	–
ス–プ	骨	水	–	–
きのこごはん	ごはん	きのこ	上きのこごはん	下きのこごはん
きのこ烧き	盐	きのこ	–	–

道具	素材1	素材2	大成功品	失败品
蒸し贝	贝	水	–	–
刺身	鱼	–	おいしい刺身	まずい刺身
烧き鱼	鱼	盐	–	焦げた烧き鱼
寿司	鱼	ごはん	おいしい寿司	まずい寿司
天ぷら	鱼	小麦粉	–	–
烧肉	肉	盐	–	–
うどん	めん	だし	おいしいうどん	
ラ–メン	めん	ス–プ	おいしいラ–メン	まずいラ–メン
もち	ごはん	ごはん	おいしいもち	–
杂煮	ごはん	だし	–	–
野菜の煮物	野菜	だし	–	–
渍物	野菜	盐	–	–
饴	砂糖	–	おいしい饴	まずい饴
しるこ	砂糖	野菜	–	まずいしるこ
大福	砂糖	ごはん	おいしい大福	
トマトジュ–ス	トマト	水	–	下トマトジュ–ス
酒	米	水	–	下级酒
お茶	茶叶	水	おいしいお茶	粗茶
麦茶	麦	水	おいしい麦茶	まずい麦茶
番伞	竹	纸	–	–
かんじき	竹	竹	–	–
浮世绘	纸	–	雅な浮世绘	杂な浮世绘
挂け轴	纸	炭	–	–
本	纸	纸	–	–
トマトの书	纸	トマト	–	失败作
野菜の书	纸	野菜	–	失败作
木棉の书	纸	木棉	–	失败作
稻の书	纸	稻	–	失败作
小麦の书	纸	麦	–	失败作
きのこの书	纸	きのこ	–	失败作
矿石の书	纸	铁	–	失败作
宣教师へのニセ手纸	宣教师への手纸	–	–	书き损じた手纸
刀	玉钢	玉钢	名刀	なまくら刀
手里剑	铁の板	–	上手里剑	–
弓	木の棒	系	百发百中の弓	的外れの弓
具足	铁の板	うるし	武神の具足	足轻の具足
くわ	铁の板	木の棒	强力なくわ	贫弱なくわ
钓竿	竹	系	爆钓の钓竿	おんぼろ钓竿
斧	铁	木の棒	–	なまくら斧
つるはし	铁の棒	木の棒	–	ヤワなつるはし
包丁	玉钢	–	特级包丁	なまくら包丁
かなづち	重い铁	木の棒	坚いかなづち	ヤワなかなづち
笔	毛皮	竹	–	质の悪い笔
のこぎり	铁の板	木の板	–	低级のこぎり
针	铁の棒	–	上质な针	质の悪い针
手押し车	车轮	木の板	–	–
大物の仕挂け	小さな罠	系	–	–
兽の罠	小さな罠	铁の棒	–	–
舟	木の板	うるし	–	失败作
小さな罠	肉	铁の棒	–	–
大八车	车轮	车轮	–	–
そろばん	石	木の板	–	–
数珠	石	系	高级な数珠	–
十字架	银	银	–	–
药	药草	药草	–	–
着流し	反物	–	上等な着流し	ボロい着流し
着物	反物	反物	绮丽な着物	–
ふんどし	反物	系	强力ふんどし	–
毛皮の上着	毛皮	毛皮	良い毛皮の上着	悪い毛皮の上着

道具	素材1	素材2	大成功品	失败品
わらじ	草	草	–	–
エレキテル	电气うなぎ	上质な针	–	–
携带电话	エレキテル	铁の板	–	–
テレビ	エレキテル	雅な浮世绘	薄型テレビ	–
かんざし	さんご	金	–	–

宣教师

他们是主人公最大的敌人，如果某个地区对吸血鬼的警觉提高，就会有人找宣教师来除魔，在装备非常好的时候可以尝试和他们进行战斗，如果装备不够好基本上会被秒杀，因此在他们出现时可以选择睡眠或者移动到其他地区，躲过他们的追捕后再出现，实在打不过可以放究级大招，或去システム选项把设定改为“不死”。



魔法

在夜晚玩家可以消费一定魔法值来发动魔法，各种魔法对游戏的进行会起到推动作用，具体见下表：

魔法名	消费魔力	内容
イビルアイ	10	使用魔眼的力量能够侦查所有地区情报
天候操作	15	变更指定地区的天气
コウモリ	30	快速回到自己家
召唤	50	召唤恶魔做一些坏事，例如引发疫病
秘密の家	70	在自家时使用，使他人察觉不到自己
天变地异	100	指定某地发生天灾
怪力	110	使用后在白天和夜间都能够发挥同样的力量
催眠术	150	使用后能够对普通的人下达一次命令

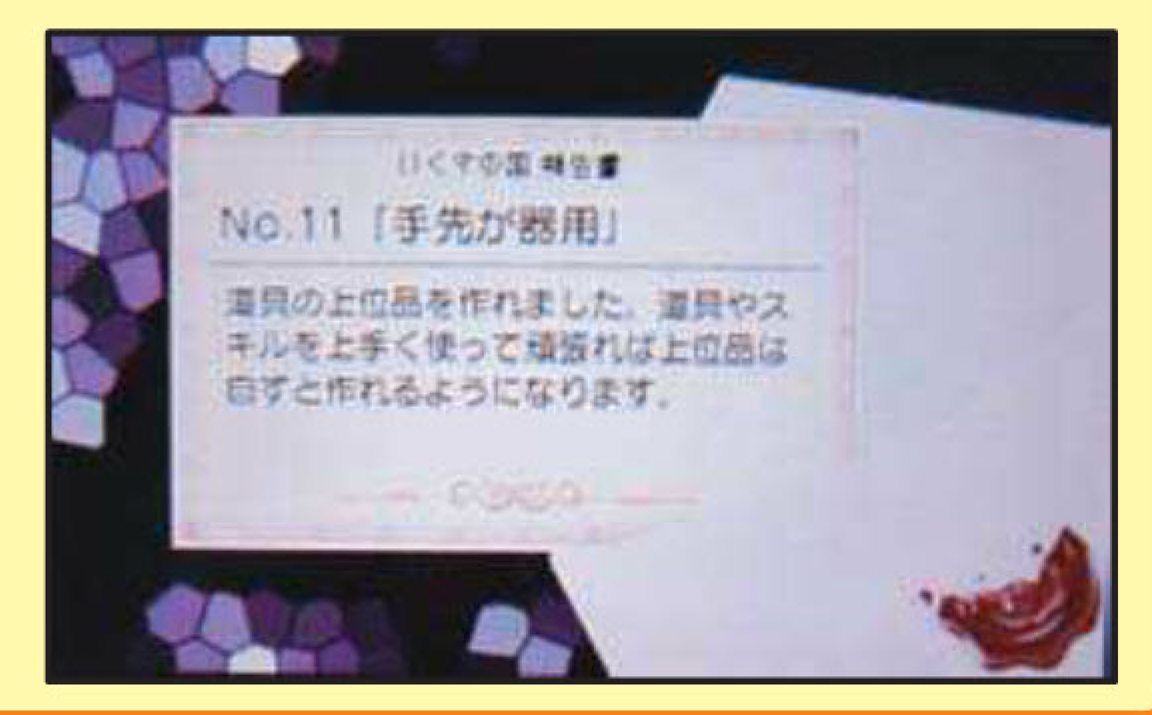
随机事件

游戏中在各个地区会发生各种随机事件，例如某地爆发瘟疫、某地被其他国家占领……发生随机事件时会有提示，不同的事件对当前的形势会产生一定的影响，例如影响资源、人口、国家势利的此消彼长，另外居民对吸血鬼的警觉提高、宣教师的行动也会有时间提示，根据提示合理安排自己的行动才能推动游戏的进行。



报告书

类似PSV游戏的奖杯系统，游戏中有各种成就供玩家搜集，在システム选项中可以观看。包括和别人约会10次、送信10次、杀掉认识的第一个人等等，各种报告书增加了收集的乐趣。





由于缺少系统的新手指引，在最初接触本作的时候笔者着实迷茫了一番，但是深入玩下去就会发现本作独特的魅力，合成道具、和人交流、合理的布局等等有趣的要素让人欲罢不能，作为一款下载游戏700日元十分值得，不过还是需要一点日语基础，推荐给感兴趣的玩家尝试。

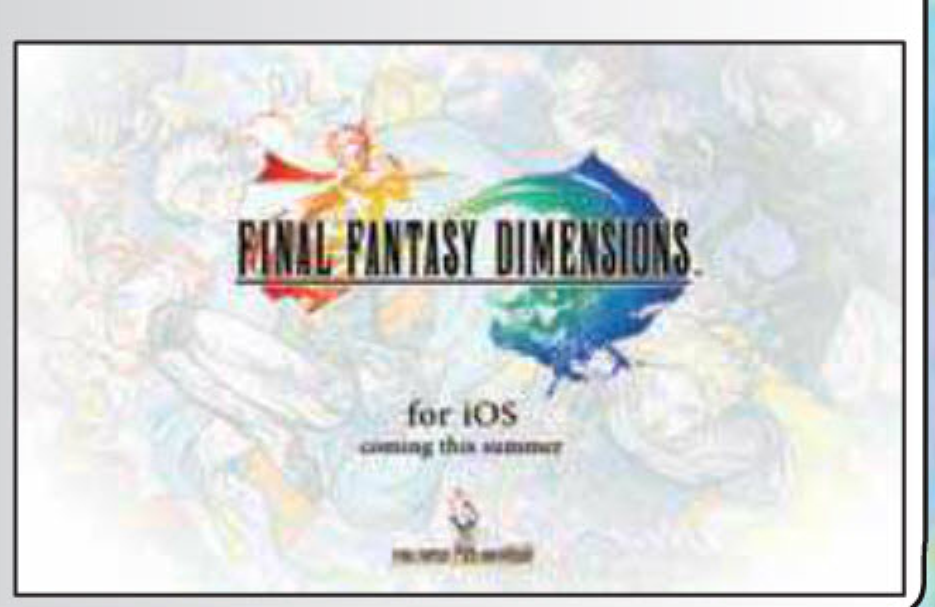
便携领域

抬眼望去，除了掌机之外，公司里的各种便携设备越来越多。除了不断壮大的iPhone党和Android智能手机党，iPad 2和New iPad也越来越多，就连Android系统的平板电脑也开始出现了，不知道各位读者朋友除了掌机之外，平时花费在便携设备上的业余时间有多少呢？

情报室

《最终幻想》25周年作品，今夏登陆App Store

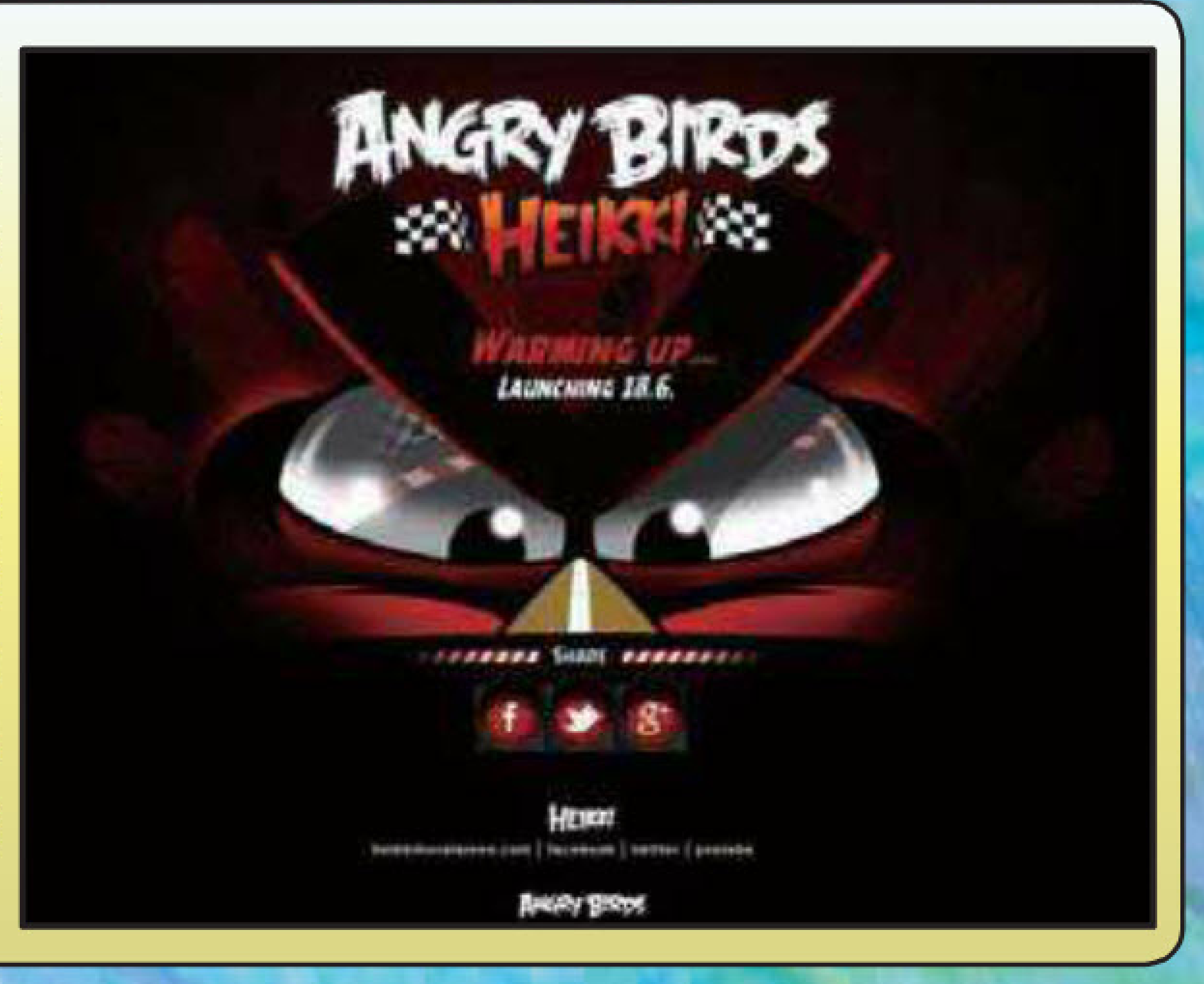
今年是著名RPG《最终幻想》发行25周年纪念日，Square Enix在E3大展前宣布，他们将会在今年夏天，在智能手机平台上发布该系列的最新作品：《最终幻想 维度》。根据Square Enix的介绍，这款游戏将融合2D像素艺术风格以及"《最终幻想》系列"经典风格的特色，故事方面则围绕着水晶的"光"与"暗"而产生的剧情来进行推进，玩家将会在手机上体验到复古与创新结合的最终幻想系列。就Square Enix公布的游戏LOGO截图以及介绍来看，此次《最终幻想 维度》的LOGO图案和曾经在日本地区针对特定智能机型于2010年发售的《最终幻想 传奇》一样，剧情的主题也和《传奇》相同，只是名字不同，所以大家猜测这并非一款全新的作品，应该是《传奇》的美版并加入了一些新要素，因为如果是《传奇》的续作，那么游戏的LOGO的背景图是一定会更换的。



Rovio即将推出《愤怒的小鸟》神秘赛车新作

在手机游戏领域称霸一方的《愤怒的小鸟》继上山下海、穿越大气层后，又即将推出全新类型的游戏。根据Rovio目前公布的神秘新作《愤怒的小鸟 Heikki》官方网站，玩家将可期待《愤怒的小鸟》在6月18日推出一款以赛车为主题的游戏，虽然官方尚未说明新游戏的新玩法和内容，但有可能会是款竞速游戏，笔者推测该作可能会抛弃弹弓，转而让小鸟或者猪坐上类似F1的赛车 。《愤怒的小鸟 Heikki》中的"Heikki"并不代表特别的

意思，而是取自代表Caterham车队参与F1职业赛事的芬兰F1赛车手“海基·科瓦莱宁（Heikki Kovalainen）”的名字，而也因为《愤怒的小鸟》与“赛车”有某种程度上的相同调性，促成了这位车手在今年初与Rovio的合作，在比赛时戴上以“愤怒的小鸟”为主题的安全帽，这种有趣的搭配引来了无数媒体争相报道。截至目前为止，官方并未透露任何有关《愤怒的小鸟Heikki》的相关游戏资讯，目前也尚未得知本作将登陆在那些平台。

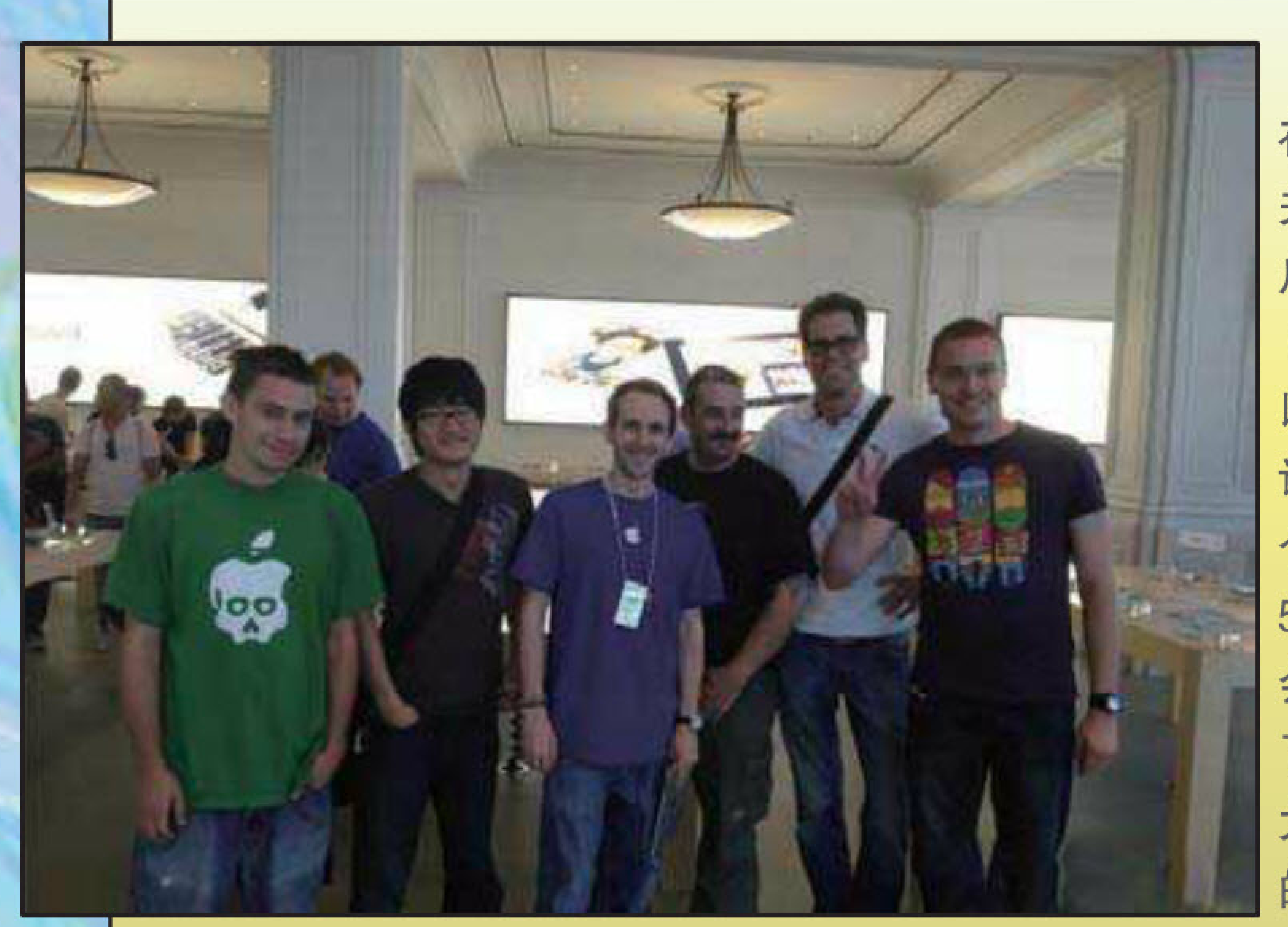


易科成志iOS音乐新游《音》预告片



曾经开发过《明星鼓手》和《鼓之反击》等一系列音乐游戏的国内iOS游戏开发商易科成志近期频频公布旗下3D音乐游戏新作《音》的消息，而近日又公布了《音》的第三个预告片，看起来距离本作真正上架发售的时间已经不远了。从新的视频中可以看出，游戏中人物的动作都很流畅敏捷，跳舞的动作和音乐节拍都很吻合，而且游戏似乎拥有海量的曲库，除了中文的《爱的主打歌》、《特务J》外也有日本AKB48的妹子们倾情献唱，无论是国内还是海外用户都可以找到有很多对味口的歌曲，不过这样丰富的曲库想要内置会很困难，玩家付费通过网络下载的可能性会比较大。在玩法上，玩家需要配合音乐的节奏来点击，点击屏幕上掉落下来的钻石来完成，但官方曾透露在这个基础上会有比较创新的玩法，并且还会有选择丰富的换装系统，对音乐跳舞类游戏感兴趣的玩家可以好好期待一下。

黑客版“猫和老鼠”，苹果店员和绿毒团队合影留念



2012年的HITB安全大会已经在荷兰的阿姆斯特丹圆满落幕。关于本次大会，能够引起iOS用户关注的自然就是肌肉男演讲的《iPhone基带和解锁的演变》、以及绿毒团队的iOS越狱主题演讲。当然了，重中之重还是那个可令无数用户泪流满面的iOS 5.1.1 越狱程序Absinthe 2.0。大会结束后，这些黑客似乎又迎来了一个难得的“假期”，从越狱大佬pod2g日前在Twitter上公布的一张堪称“猫和老鼠”的照片

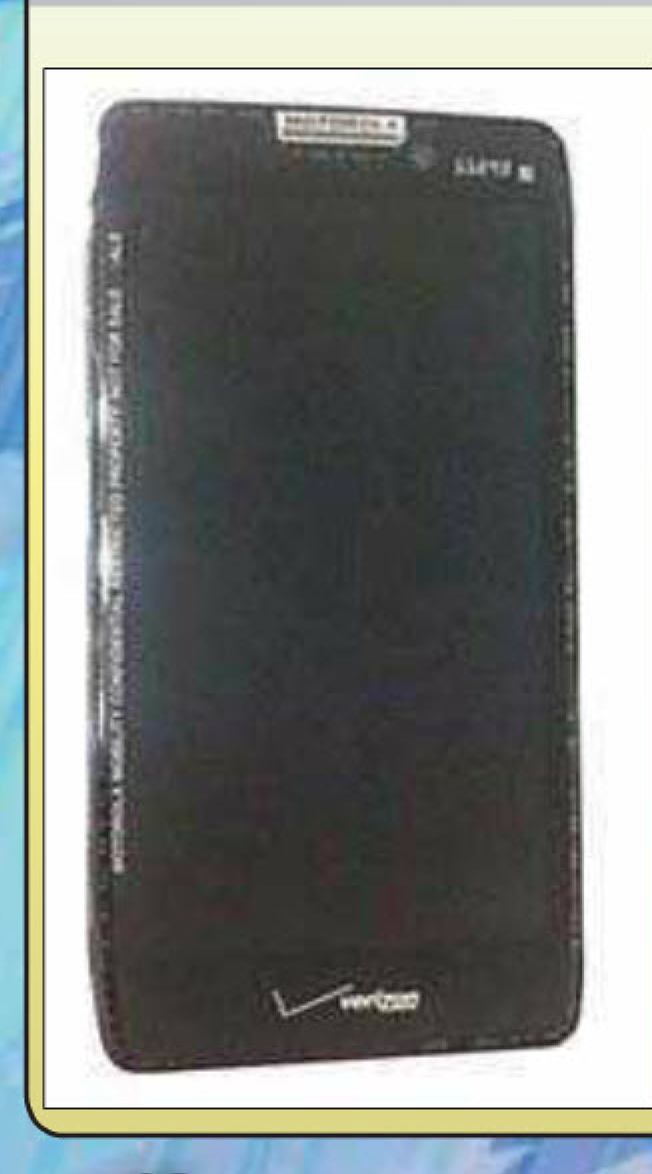
来看，他们这几名在越狱社区内最重要的黑客与当地的一位苹果店员进行了合影。根据照片的背景来看，这张照片是在苹果店内完成的，对于这张照片的描述，pod2g说：“特别感谢阿姆斯特丹苹果店员的帮助，他们非常热心。”当然了，从常理推测这位苹果店员应该对于绿毒团队一无所知，不然肯定不会允许这种带有挑衅性质的事情发生。回顾以往苹果与越狱团队之间的种种“恩怨”，两种力量总是在表面的和平下进行着激烈博弈，在现在的法律下越狱仍然属于合法范畴，虽然我们不知道绿毒团队出现在苹果店内的主要目的是什么，但是我们可以从照片上pod2g摆出自信V的造型知道，这场战争还会旷日持久的继续下去。

125亿美元：Google终完成收购摩托罗拉移动

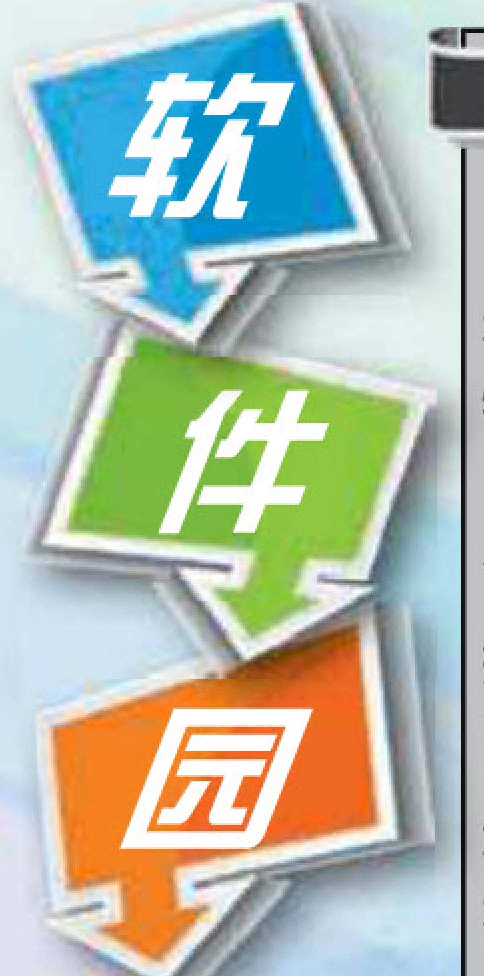


近日Google正式宣布完成对摩托罗拉移动的收购，此次的实际交易金额为125亿美元，与此同时摩托罗拉移动的现任CEO桑杰・贾(Sanjay Jha)已经离职，Google很快就重新组建了摩托罗拉移动新的管理团队，而这个团队的继任者丹尼斯・伍德赛德(Dennis Woodside)，他曾担任美国地区总裁，此前负责了Google对摩托罗拉移动的收购。Google表示，伍德赛德将负责管理摩托罗拉移动业务整合的规划事宜，而桑杰・贾虽然已经离职，但仍将会在公司中留任一段时间，来帮助Google管理过渡阶段。此前在2011年8月15日，Google和摩托罗拉移动宣布双方达成协议，Google以每股40美元的价格，总额约125亿美元收购摩托罗拉移动，当时在业界引起了极大轰动。Google官方表示收购摩托罗拉的目的是：“促进Android系统的发展”、“摩托罗拉承诺移动设备上使用Android系统”，以及“增强Google的专利资产储备，使得Google能更好地从微软、苹果和其他怀有相同目的的公司的不正当竞争威胁下保护Android”。摩托罗拉移动发言人Jennifer Erickson称，新任CEO伍德赛德的新政是“更少更大的押注”，这意味着他会实施一项更加简单的战略，即摩托罗拉移动发布的智能手机数量将会有所减少，但产品质量将会大幅提高。

1300万像素双核大屏，摩托罗拉XT926曝光

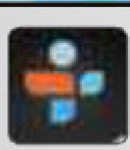


早在今年4月，即有消息称摩托罗拉将推出一款新版Droid RAZR智能手机，它的名称为摩托罗拉Driod RAZR HD，而之前曝光的拍照样张也证实了它的存在。如今，摩托罗拉Driod RAZR HD再次现身，其数字型号为XT926。从国外媒体曝光的Cellebrite系统谍照可以看到，摩托罗拉Driod RAZR HD的数字型号为XT926，至于这款手机的配置，信息显示它将采用4.6英寸HD（720×1280像素）级大触摸屏，搭载1.5GHz主频的高通骁龙S4双核处理器，配备1GB RAM，硬件配置十分出色。另外，摩托罗拉XT926 Driod RAZR HD将运行最新的Android 4.0操作系统，并支持4G LTE网络，而且这款手机还将拥有1300万像素的高清摄像头，类似于电信版的摩托罗拉刀锋XT928，至于摩托罗拉XT926的上市时间暂时还没有确切消息。



iOS

Tunein Radio



类型：工具	厂商：TuneIn
价格：0.99美元	版本：英文版

虽然苹果官方并没有在iPhone上内置收音机功能，但是通过iTunes也是可以收听网络广播的，不过由于网速和内容等限制，对国内用户来说不算特别实用，还好众多第三方收音机应用的涌出给我们提供了更多的选择。《Tunein Radio》是一款功能比较全面的第三方收音机应用，灰白色的界面简约而不失专业性，一共提供了全世界多达50000多家电台和120万个可点播节目供用户选择。电台列表分成音乐、新闻和体育等几个热门类型，每个目录下还有更细致的分类，基本上涵盖了大部分用户关心的内容，如果觉得还不够还可以通过“我的预置”自行添加你喜欢的网络电台的地址。本应用有些功能设计得很贴心，比如用户可以对收听的节目进行定时录音，即使在工作忙的时候也可以录下你喜欢的节目等到闲下来时再进行收听，并且本应用还允许把某一个电台作为闹钟铃声，用户可以在你所喜爱节目声音中醒来。本应用的节目虽说不算华丽，但是各种细分的功能都非常的实用，喜欢听广播的用户不要错过。









Android

快牙



类型：共享	厂商：邻动网络科技
价格：免费	版本：中文版

蓝牙是手机之间互传文件常用的一种方式，但是除了速度慢外，许多机型用蓝牙发送文件的方式也是非常繁琐。而这次要为大家介绍的这款应用叫做《快牙》，通过名字就能让人想到蓝牙，它通过自建Wi-Fi来向其它手机发送游戏、音乐、图片等文件，传输速度达到了每秒4MB左右，并且不会耗费丝毫流量。进入应用我们首先需要设置一个头像，以及创建一个名字，方便其他的用户更加便捷地搜索到你，设置完毕后有一个类似资源管理器的界面，在这里可以找到用户手机中的任何东西，而当需要传输文件时只需点击屏幕最上方“链接朋友”选项，创建一个链接，等待另一部手机的加入，稍等片刻就可以连上好友。此时只需把资源管理器中的文件拖到好友头像，或按住好友头像再点击文件即可开始传输，整个过程直观快捷，在实际使用中效率很高。不过要吐槽的一点是不知为什么本应用中内置了一款冰球游戏，虽然可以和朋友联机，但是总觉得这样的搭配很另类，平时经常互传文件的用户不妨尝试一下本应用。











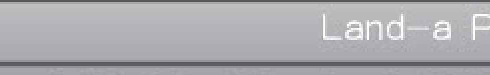
用iPhone拍出电影效果，专业级摄像配件Mobislyder

相机是人们记录精彩生活的工具，随着手机摄像头素质的不断提升，再加上手机本身的屏幕和机能也有了质的改变，我们可以看到许多高端手机的照相效果已经和普通的卡片机不相上下了，有越来越多的朋友开始选择用手机来记录生活中的精彩一刻，其中最大的原因就是手机随时都与我们相伴。苹果的iPhone 4S出来后，其“强悍”的800万像素摄像头+闪光灯的组合得到了广大果粉的认可，即使是玩单反的发烧友果粉也希望4S不错的摄像头还能得到武装，甚至用iPhone拍出像电影一样的惊人效果，而由专业推轨工具制造公司Glidetrack特别为手机和数码相机迷设计的Mobislyde滑轨车就能满足这种要求。

如图所示，Mobislyder包含一个中心滑轨（用户可自己选择滑轨长短）和一个可以固定住摄像头的铰链式固定装置，固定装置有五种不同的类型，用于固定不同尺寸的手机和摄像机。而当你需要移动镜头时，左右方向可以通过滑轨实现，其他角度则可以通过Mobislyder的四个轮子来实现，方便高效。而且Mobislyder滑轨车整体设计十分时尚，两端也配备防滑材质，确保摄影稳定安全。从实测的视频效果来看，Mobislyder无论是平放还是竖放都能很稳固的抓住iPhone进行运镜，整个过程很顺滑且没有拖泥带水的感觉，这种渐变的运景移动除了能增强镜头感外，还有效避免了iPhone在移动拍摄时由于CPU计算跟不上产生的果冻效应（即画面像果冻一样变形）。对于越来越多的拍客来说，Mobislyder无疑是拍摄中的一大利器。

iOS

萌萌熊猫


Land-a Panda


■Big Pixel Studios ■PUZ ■0.99 美元 ■英文版

本作是一款画风清新可爱、动画视觉效果流畅、玩法另类特别的休闲游戏，虽然被定位为解谜游戏，但是游戏对于操作的要求并不低，需要玩家有一个准确的预判力，画面上则是休闲类游戏中很常见的萌系风格——彩色小方块搭建的场景中，两只像压缩饼干一样的可爱熊猫活跃在其中。



游戏中，玩家的任务是用大炮将熊猫哥哥阳光从出发点运送到终点——也就是熊猫美眉甜甜的身边，让有情人终成眷属。游戏开始后点击一下吊着秤砣的气球，气球变会爆炸，熊猫被跷跷板弹到第一个大炮里面，游戏就算开始了。接下来就要不断借助空中大炮让熊猫奔向爱人身边，但是要小心图中的障碍物会挡着发射路线，还有一些恼人的小怪物也会对玩家进行骚扰。游戏中的每个关卡都有三颗金币可以收集，集齐后通关会得到最高评价，带着三颗金币去见熊猫美眉的话她会更加开心，如果一颗金币都没收集到就到达终点，虽然也能过关，可是熊猫美眉的脸色会很差。整体而言，游戏的难度不算高，但是想要集齐所有金币却不简单，可以说本作是一款典型的“通关易，完美难”的作品。







Android

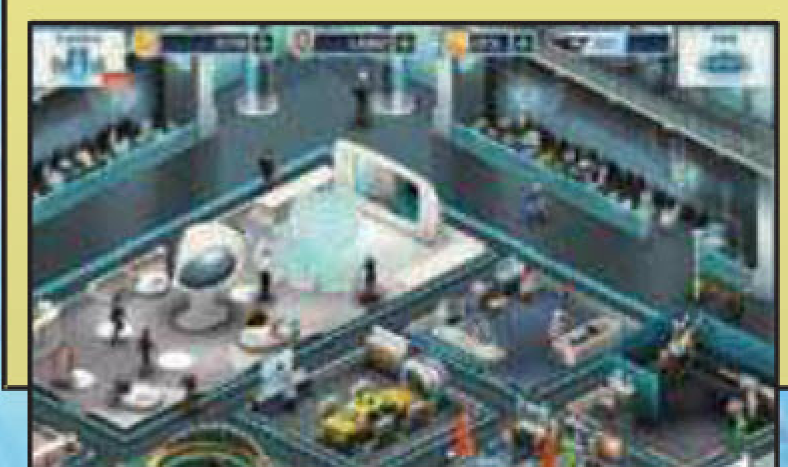
黑衣人3

Men in Black 3

■Gameloft ■SLG ■0.99 美元 ■英文版

近日，电影“《黑衣人》系列”的第三部正在院线热映，手机游戏专业户Gameloft此次又拿下版权，在电影上映的同时推出了以该片为蓝本的游戏作品。出人意料的是，本作并非一款动作游戏，而是一款SLG，玩家将扮演一名新近加入黑衣人组织的探员，负责MIB机构的建设，并与人类的新威胁作斗争。在游戏的基本地图上玩家可以为MIB机构添砖加瓦，不但可以用军械库来生产强化武器，也可以升级医院来保证医疗效果，而建造这些设施并不免费，玩家需要不断扩张商店的规模来赚取更多资金。除了基本的模拟养成，游戏也包含了简单的战斗、武器升级等多种元素，原电影中的失忆棒、原子聚合枪等武器都会登场，而作为一名探员，玩家不但要亲身上阵完成各种剧情，还可以根据需要招聘新的探员组建团队。此外，玩家还可以连接网络通过Facebook邀请好友加入游戏，来招募更多的队友与你并肩战斗。尽管本作在模拟经营上并没太大创新，但是作为一款快速产出改编类游戏已算不错，原电影的粉丝不妨尝试一下本作。

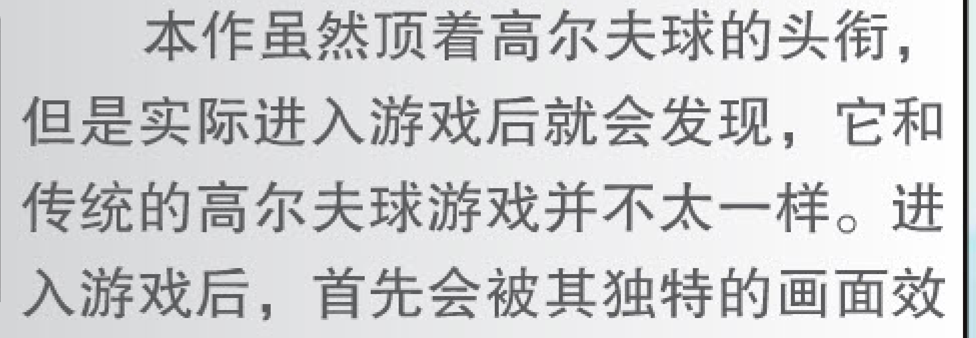








iOS



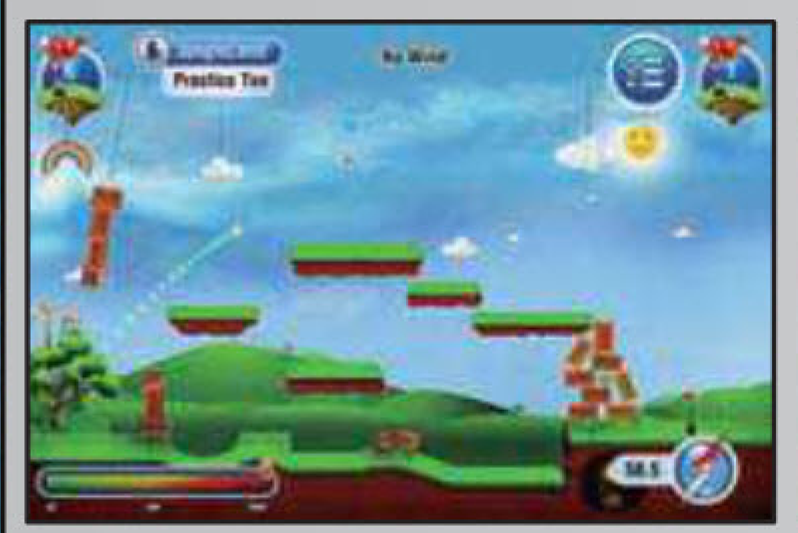
高尔夫王国

Golf KingDoms

■CODESPOT ■SPG ■1.99 美元 ■英文版



本作虽然顶着高尔夫球的头衔，但是实际进入游戏后就会发现，它和传统的高尔夫球游戏并不太一样。进入游戏后，首先会被其独特的画面效果所吸引，鲜艳夺目的关卡场景配上简笔风格的效果，让整个游戏画面有了非常显著的层次感。丛林、雪地和火山三种不同的关卡场景，给人截然不同的景色体验。充满活力的丛林、白雪皑皑的雪地、炙热滚烫火山各具特色。游戏除了进球规则和正规高尔夫球一样外，其他的规则都有所简化。而关卡里的球场地形也千奇百怪，各种地洞断崖高台让人见怪不怪。游戏的操作通过触控完成，按住球然后滑动手指就能调节力度和角度，但要注意拉动的方向：玩家要往哪个方向击球，就要往哪个方向滑动手指，而不是那种比较常见的往反方向滑动手指来调节力度和角度，这导致刚开始的时候玩家可能会感觉不习惯而玩得不顺手，不过适应之后就会知道还是非常好用的。







Android

大战僵尸鸟

Shoot The Zombirds

■Infinite Dreams■PUZ■0.99 美元■英文版



本作是由推出过《果冻塔防》、《一起玩陶艺》等创意休闲游戏的公司Infinite Dreams所制作的一款新作，这家公司之前的作品都是为很多玩家所推崇的佳作。本作的玩法很简单，玩家要控制游戏中的“南瓜哥”用弓箭射天上的僵尸鸟，一开始南瓜哥的箭比较少，但只要每次射中就不会减少，如果能一箭双雕甚至三雕，箭的数量便会相应增加。除了认真射鸟外，游戏中还应该特别注意那些贪玩的南瓜宝宝，一旦它们不小心被僵尸鸟们叨住了，千万不要吝啬手中的弓箭，因为南瓜宝宝被叨走的数量达到一定程度后游戏就会结束。值得一提的是游戏中带翅膀的骷髅头可是大金主，只要射中就会获得金币，而这些金币可以在游戏中的商店购买初始箭的数目、服装、魔法等，特别是时间冻结这个魔法在危急时刻用来抢救南瓜宝宝的话有着非常好的效果。虽说本作内容很简单，但是良好的平衡和结构设计让游戏的耐玩度得到了很大提升，喜欢益智类游戏的玩家不妨尝试一下本作。







童心未泯

——长不大的我们与游戏中的他们

本辑《掌机王SP》的制作周期刚好赶上“六·一儿童节”，因而这次“专题企划”的主题我们也就着眼于“六·一”这个关键词。虽然各位小编的年龄早已超过了“儿童”的范畴，不过比起同龄人，喜欢玩游戏的人还是要显得年轻甚至孩子气一些，因而也总是保持着朝气蓬勃的状态。值得一提的是，本次专题由全体小编以轻松聊天的方式，和各位同样童心未泯的读者一同聊聊游戏里的小孩子。

Feature 专题企划 Special

文 《掌机王SP》全体编辑 美编 澄香

半夏

我

圆圆的脑袋圆圆的鼻子，可爱地笑着，如果你问他：“小男孩你叫什么名字啊？”定会得到“我就叫我啊！”的答案。这正是“《我的暑假》系列”的主角——我。

该系列以“暑假”为主题，包括移植作品在内共发行6作，所有的主角名字都是这一个。这个可爱的小男孩是在都市出生的小学生，由于母亲即将生产第二个孩子而来到乡下亲戚家度过一整个暑假。非常懂事的他接受了家人的安排来到陌生的地方，最初他大概是带着迷茫与不安的，习惯了都市生活的小男孩第一次和自然这么亲近。好在丰富多彩的暑假活动让他很快就找到其中乐趣，绘日记、虫相扑、钓鱼……面对这些五花八门的事情，他玩得不亦乐乎。在系列所有作品中，对他都有同一个描述——好奇心旺盛。也正因为这一点，他才会不断探索，不断发现吧。在那个恬静的小乡村哪里都留下了他的身影，他会在海底游来游去寻找隐藏的宝藏；他会在后山奔跑捕捉昆虫制作各种各样的标本；他会对陌生的大姐姐很亲切地打招呼；他会偷偷躲进秘密基地让人怎么也找不到……在看似无聊的乡下他却因为有着一颗童心而发现了许许多多的乐趣，度过了一个愉快丰富的暑假。暑假结束的时候他带着浓浓的不舍回到了自己原本生活的都市，这个暑假教给了他太多的东西，对未知事物的勇敢探索、好奇心、对自然的热爱、对朋友的忠诚……带着这些美好品质的“我”一定能成为合格的大人！

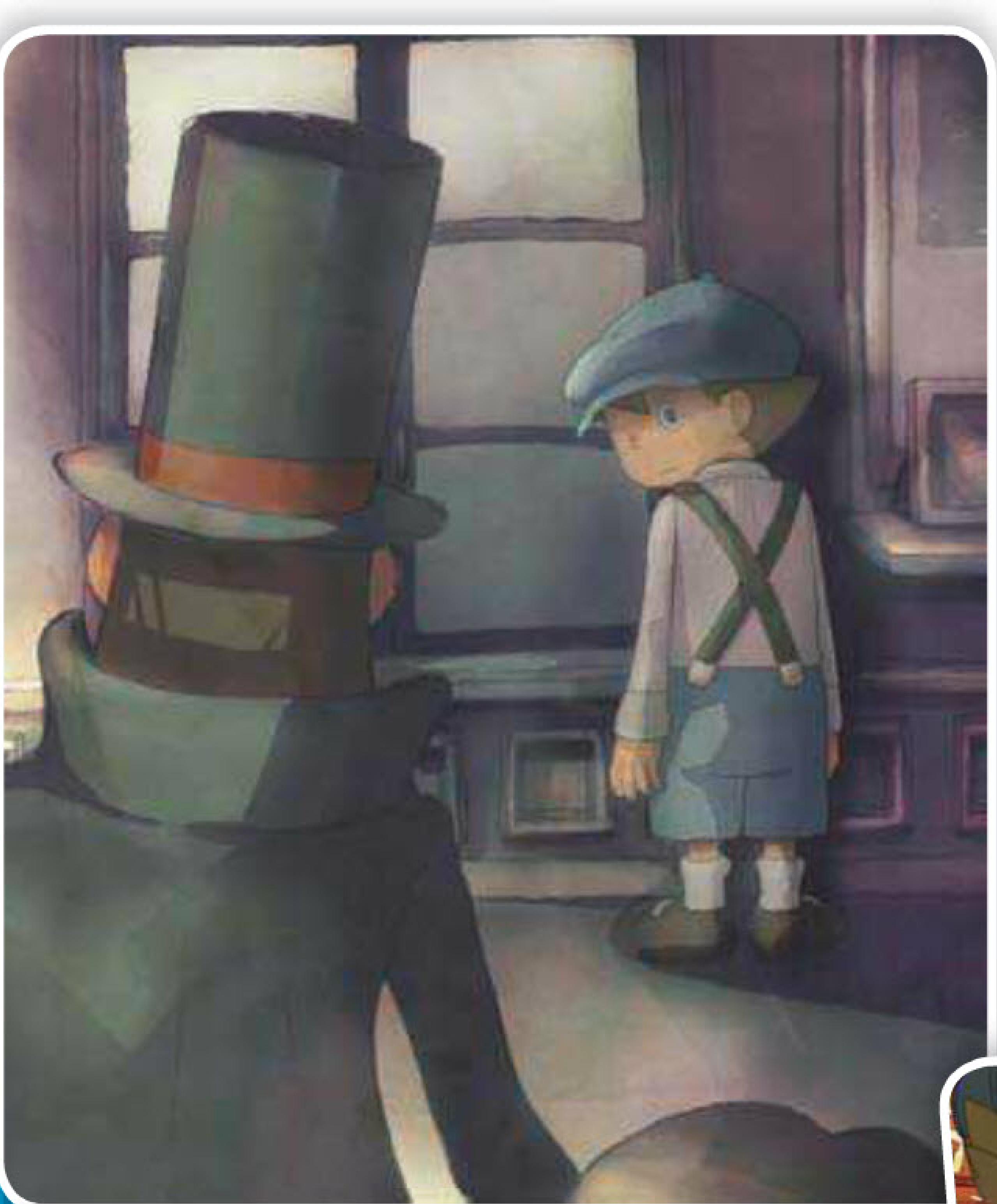


阿鲁



雷顿教授的忠实跟班——卢克

从“《雷顿教授》系列”最初开始，卢克就作为雷顿的跟班，陪伴玩家们经历了一个又一个感人的故事。虽说案件的侦破大部分都归功于雷顿教授，不过我们的小卢克也有着很重要的作用，其特殊能力——与动物对话为一次次的旅途带来了诸多便利，甚至连一些迷你游戏也和卢克的能力是分不开的。



作为系列的主要角色之一，卢克的戏份很多，在系列第四作的《魔神之笛》中，讲述了雷顿教授和卢克的初次相遇，在共同行动时逐渐解开卢克的心结，最终将卢克收为自己的弟子；而在系列第三作《最后的时间旅行》中，更是以未来的卢克为线索，为玩家呈现了一个伪穿越故事。

由于是性格比较沉稳的英国小绅士，少了些许孩童应有的天真和喧闹，不过这在谜题环绕的“雷顿世界”中这是非常重要的，冷静地对待出现的问题更有助于谜题的解决，等他真正成长起来后，定会成为又一名不平凡的人。



拖我进入AVG领域的元凶——哥古妮戈

白菜

当我小时候被FC上动作游戏的魅力所深深折服时，总认为除了动作游戏以外的作品都“不好玩”，而需要看文字的AVG、SLG类作品更是“无聊至极”。不过总去包机房玩动作类游戏的我，有一次看到了SS上的《樱大战》，恰好是正在播放下集预告的部分。对于那个年代的小孩子来说，如此高质量的动画绝对足以使人五体投地。可以说是《樱大战》让我重新审视了文字类游戏的魅力，虽然它并非AVG（笑）。

PC中文汉化版的《樱大战3》是给我印象极其深刻的作品。其中第二话出现的少女哥古妮戈，毫无疑问是在我记忆中占据最重要地位的少女角色。这名能与动物交流、开朗又散发着朝气、给周围的人带来欢乐的少女一出场便牢牢抓住了我的心。接下来看到她在马戏团受到悲惨待遇，晚餐只有一小块面包碎和少许蔬菜汤时，我也如同主人公大神一样内心开始起了纠葛。之后成熟美丽的女艺人加丝兰登场，同样能与动物交流的她成为了哥古妮戈的心灵依靠，充当着母亲的角色。然而在关键时刻，加丝兰露出反派的真面目，狠狠撕碎了哥古妮戈的纯洁幻想。被最信赖、最敬爱的人背叛，对于一名11岁的少女来说是难以随承受的冲击，但哥古妮戈为了保护家园而自愿加入了巴黎华击团，与之前背叛自己的加丝兰战斗。当大神在战场上怒斥加丝兰时，我的内心也发出了同样的怒吼：任何利用并伤害如此纯真少女的人都必须接受惩罚！现在回想起来，正是从《樱大战3》开始，我才领略到剧情的乐趣，可以说是拖我进入AVG领域的元凶——虽然它并非AVG（笑）。





三个眼睛的萌小子——写乐保介

看见这个题目，突然就想到FC时代的动漫改编游戏《三眼小子》（又译：三眼神童），这位小家伙出生于1974年，是已故的日本漫画大师手冢治虫笔下的代表作，于1990年推出动画版1992年推出FC游戏，故事讲述的是主人公写乐保介是古代三眼族最后的幸存者，平时虽然是个外表呆呆的中学生，一旦前额上的胶布揭开，并露出第三只眼时，就会变成一个极度聪明、且为复兴三眼族不择手段的三眼族人。当时本人由于受到其TV动画影响，小时候玩本作时也到了废寝忘食的地步，也是少数酷洛洛在儿童时代通关的FC游戏……现在回想起来，也难怪动漫改编游戏这种形式能够久盛不衰。



▲当年的《三眼小子》FC游戏卡。

▲FC《三眼小子》游戏画面。

▲本人还是比较喜欢没撕开胶布时的保介小正太。

矿石镇里长不大的孩子们

纸鸢

我以前在小编寄语里就说过，比起我老家的小孩子，深圳的小朋友要外向和健谈许多，就像我今天早晨搭电梯下楼的时候遇到的一个小男孩，他主动开口和我说话，告诉我自己今年5岁，要去楼下学弹钢琴，还问我几岁开始敢一个人出门……而我只有听着他的提问乖乖回答的份，遇到这样的小孩子真的是忍不住都会喜欢他。

不过在游戏的世界里，并没有给我留下这种印象的小孩，可能因为我玩的大都是比较安静闲适的游戏吧。最初给我留下印象的一个小朋友，是《牧场物语 矿石镇的伙伴》中护士mm艾丽的弟弟。在《牧场物语》这种讲究与村民互动的游戏里，这个小男孩从来都是和腿脚不方便的奶奶呆在一起，祖孙之间的感情流露得非常真切，而面对主角的时候，他也总是一副害羞的样子，直到后期熟悉起来的时候，也很少会主动和主角谈论自己的事情，更多时候都是在说奶奶和姐姐的事情，其实比起前面说到的外向的孩子，游戏里这种内向害羞的小朋友其实也有自己可爱的一面，同样讨人喜欢。不过话说回来了，“《牧场物语》系列”的角色设定本身就非常儿童向，游戏中的每个角色看上去都童趣十足，尤其是主角这一辈的，看上去个个都是小孩子，所以如果想体验轻松闲适又略带童趣的休闲游戏的话，纸鸢绝对向大家推荐这款《牧场物语 矿石镇的伙伴》。





给雷琪儿找个好婆家

胧月

禁止早恋是我们这一辈的家长们的基本管理方针，大学之前是绝对的禁区，大学时虽然有所放宽，但嘴上总会絮叨着“别耽误学习”，一旦工作了就催着赶紧结婚，那意思基本就等于“毕业前当个和尚，毕业后立刻抱俩胖小子”。大学尚且如此，初中简直就不可想象。回到标题，雷琪儿何人？《苍翼默示录》的Rachel也。此女外貌稚嫩，形似幼童，实则是个至少活了几百岁的吸血鬼，门第高贵（名门阿鲁卡多氏）、知书达理的同时，性格上也极为高傲任性，毒舌功力堪比九品芝麻官，且在故事设定中拥有隐藏BOSS级别的实力……试想这样一个不好招惹的白富美，嫁给谁比较合适？嗯，这是正经的学术讨论，那些立志给公主大人当狗的人就不要举手了。

显然，候选人必须要有渊博的学识——不会被骂成“蠢货”；绝佳的口才——夫妻拌嘴时不说战胜，起码要哄好；强大的实力——妻子发飙时保证能活着，若能反制SM一下则更添情趣，咳咳；最为重要的是，我等卢瑟见了无数干爹干女儿，自然希望雷琪儿和她的另一半能够郎才女貌，门当户对。鉴于以上这么多限定，那些无脑毁灭世界的魔王首先被淘汰，睿智而战斗力不如一只鹅的文弱侦探同样排除，头顶主角光环猪突猛进的中二愣头青肯定也不符合。思来想去，似乎只有我们《女神转生》中的路西法大人能配上这门亲。好吧，再次申明这是学术讨论，不要吐槽宏伟壮大的“阁下”不近女色。

路西法是个头脑明晰、办事滴水不漏的枭雄，暗地里培养了一批又一批反神大军，寥寥数语便能针砭人类的发展局限，揭示宇宙摄理。战斗力方面，路西法正面出手的战例不多，基本是作为隐藏BOSS供玩家挑战，打完以后才知道他只是测试测试你的实力罢了。手下大将如别西卜、湿婆、阿巴顿，个个是雄踞一方的魔君，其调教出来的人修罗更堪称RPG史上难度最高的BOSS之一。惟一有争议的大概是年龄问题，好在路西法变化自如，常备孩童形态，加之一头金色长发，与雷琪儿可谓登对至极。











来自《塞尔达传说 时之笛 3D》的幼年林克

乌冬

作为以时间为主题的一作，《塞尔达传说 时之笛》中也首次把林克分成了幼年和成年两个阶段，幼年林克因为受到了塞尔达公主的嘱托，为了阻止心术不正的加农多洛夫获得拥有巨大力量的黄金圣三角，一个人踏上了拯救海拉尔大陆的冒险旅途，不过事与愿违，黄金圣三角的一部分还是被加农多洛夫给夺走了，而林克自己也失去意识，就这样昏迷了七年。七年后整个海拉尔大陆都笼罩在加农多洛夫的恐怖之下，所有东西都物是人非，就连林克自己也长大成人，不过林克并没有忘记自己小时候和塞尔达公主的约定，在海拉尔各个族群与六大贤者的帮助下，最终夺回了黄金圣三角，拯救了海拉尔大陆的危机。

幼年和成年林克并不只是身体外貌的变化，也关系到游戏的解谜部分，像是幼年林克才可以使用的弹弓、面具、回旋镖等，还有钻过一些狭窄的洞口，是不是勾起了你小时候玩弹弓、戴面具吓人、钻狗洞的记忆呢？

口袋玩家心中最纯正的主角——小智

马修

马修我要说的小朋友相信很多人都能猜到——对，小智，谁让咱是口袋玩家呢。话说小智是个很牛的孩子，10岁的时候便带着一条40厘米高、比猫还大的能放电的肥老鼠皮卡丘开始旅行了。《口袋妖怪》的世界里虽然草丛里也有野生口袋精灵发动突袭，路边还有名为训练师、实际上打败你后会收一半钱的绿林豪杰，但主角即使败了也不会受伤，更不用担心哪天独自走路时脑后挨一闷棍然后被拉去街头乞讨或进黑砖窑……而且在少年主角的游戏中，孩子们完全可以和成人平起平坐，不仅敢挑战一大票混口袋圈子多年的资深训练师，甚至能把关东地区第一大黑社会火箭队给灭了，还颇有神缘收服传说中的三只神鸟……总之是个想想都瑟吉欧很可怕的小孩。引用一句歌词：勇敢的少年啊，快去创造奇迹！



▲《红・绿》中地图上的形象。

▶动画中的经典形象。

▲《火红・叶绿》中的形象。

马修个人推荐儿童向游戏

口袋妖怪



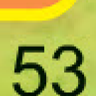
真正意义上的全年龄作品，是典型的那种入门容易精通难的任天堂游戏，新玩家可以充分享受游戏中轻松自在的冒险，老玩家可以在选种配招遗传打努力值上拼得不亦乐乎。而且精灵风格多种多样，可爱的、漂亮的、帅气的、威武的、霸气的，都可以找到自己喜欢的类型。

马修个人推荐儿童向游戏

超级大战争

系列一贯的写实风格从GBA版的第一作开始成为了Q版风格，为了照顾到小玩家难度也比系列以往作品降了许多，所以非常适合小玩家用来入门，从GBA的1代、2代到NDS版的第一作，想要体会纯战略游戏的博弈乐趣，这个系列非常合适。





带你找回儿时的心
——GBC中文游戏大推荐

接下这部分，纸鸢要给大家介绍一些GBC上的中文游戏，以此纪念我那已经逝去的、有掌机相伴的童年。你可能会问，为什么偏偏要选择GBC上的中文游戏呢？首先，GBC这台机器本来就是Game Boy Color的意思，Boy指的是男孩，玩这台机器上的游戏本来就适合具备童心的人游玩；其次，GBC确实是一台老机器，上面的游戏是很多人儿时的回忆，所以看到这些游戏肯定会就想起儿时的自己；最后，相信有不少读者小时候都和纸鸢一样是外语苦手，因此错过了不少经典的好游戏，而如今这些作品有不少都有了汉化版，就让我们像小孩子一样，在母语环境中好好领略一番吧。

相信你看完以下这些游戏的介绍后，一定会忍不住想：“原来GBC上什么经典游戏都有！”

名作汉化类

牧场物语GB

类型：SLG | 版本：繁体





“《牧场物语GB》系列”算是很早就在GB主机上登场的游戏了，并且红火了有段时间。在日本本土发售的第一作GB版《牧场物语》，其实是为黑白主机量身定做的，因而游戏本身只能显示黑白画面。当GBC在美国发售之后，《牧场物语GB》又再次在GBC主机上以彩色画面登场亮相，而这款名为《模拟农场》的中文游戏正是汉化自美版的《牧场物语GB》。本作从男主角接任老爷爷的牧场开始讲起，可以给玩家一个完美的牧场生活。虽然因为年代久远导致整体内容不及后来的两作丰富，但是剧情上却仍然有着自己的独到之处，玩这个游戏的时候我才刚上初中，勉强算半个“儿童”，算是深深地迷上了这个系列。

牧场物语GB2

类型：SLG | 版本：简体





中国的“牧场FAN”中，相信有不少人都是从这款《牧场物语GB2》起，才开始第一次接触到这个轻松、恬静的游戏系列，纸鸢自己也不例外，记得当年我购买了GBC主机后，玩到的第一款中文游戏正是本作。

虽然是D商的作品，但是本作无论是游戏本身的素质，还是汉化的认真程度，都可以说是出类拔萃。在当时那个中文GBC游戏还非常罕见的年代，绝大多数对外语苦手的掌机玩家只能玩一些ACT这种不需要对文字理解太深的游戏，但是本作的出现大大改善了这一情况。另外，由于是刚刚开始做汉化

游戏，因而D商也是格外地卖力，虽然是D版，但是这款中文版的《牧场物语GB2》不但外包装盒都被完全汉化，就连卡盒里的一本厚厚的说明书都是白纸黑字的中文，游戏卡带也做得非常精美漂亮，足以媲美正版GBC卡带的外观。记得当时我刚买到卡带的时候，一度误认为这是一款官方推出的GBC中文游戏……

牧场物语GB3

类型：SLG | 版本：简体





承着《牧场物语GB2》的良好势头，续作《牧场物语GB3》在不久之后推出，而国内的D商也因为汉化了《牧场物语GB2》尝到了不少甜头，所以在日版的《牧场物语GB3》发售不到一周的时间之内，便迫不及待地在市场上推出了汉化版的《牧场物语GB3》。

稍微了解游戏汉化的人都知道，想要比较完美地汉化一款游戏绝对不是一朝一夕之间的事情，更何况是《牧场物语》这种有着庞大文字量、多到数不清的分支剧情的游戏。然而这一次，D商为了尽快抢占市场推出的汉化版《牧场物语GB3》可以说是错漏百出，不仅连最基本的润色都没有，很多对话看上去甚至像是机器翻译后的成果，读起来没有一点通顺感；更令人无可奈何的是因为“汉化”而导致了一些原本日版中没有的BUG，虽然不是严重到足以影响游戏进行的BUG，但是仍然让人感到非常不愉快。实际上这款汉化版《牧场物语GB3》的堕落，已经开始显示出D商因为急功近利而导致的汉化素质下降，从而直接影响到D商汉化的GBC游戏在玩家中刚刚竖立起来的良好口碑，这也直接导致才刚刚兴起的D商汉化版GBC游戏在之后开始迅速灭绝。

勇者斗恶龙4

类型：RPG | 版本：简体







“《勇者斗恶龙》系列”在日本素有“国民RPG”的美誉，所以登陆掌机平台可以说是情理之中的事情。在这里先说个题外话，由于GB和GBC两款主机年代久远，因而也导致市面上流行的GB卡带共有3种，第一种是只能显示黑白画面的普通GB卡带，这种卡带无论是在GB、GBC主机上，都只能显示黑白画面；第二种则是黑白、彩色通用卡带，这是在GBC刚刚推出之时，任天堂为了照顾还没有更换主机的玩家，让他们能在黑白GBC上玩到最新的GBC游戏，而做出的一种让步，这种卡带在GB主机上显示黑白画面，而在GBC主机上则显示彩色画面；最后的一种则是GBC专用卡带，这种卡带只能在GBC上使用，并且画面发色数要比通用型卡带更多，因而画面也更加鲜艳。这款GB版《勇者斗恶龙4》，正是第二种通用型卡带，所以汉化版也继承了这个特点，就是黑白彩色主机通用，但是发色数却非常有限。

本作的游戏名称“勇者斗恶龙4”其实是D商张冠李戴所致，本作的原型是GB版的《勇者斗恶龙 怪兽篇2》，为一款合集类型的游戏，在D商汉化的游戏中，有大量游戏都存在“张冠李戴”甚至是“胡编乱造”的现象，其实就是为了哄骗善良的玩家，让他们把汉化版

当成一款全新的游戏购买，结果是很多玩家高高兴兴地将游戏买到手之后，才发现原来只是换了个名字而已。

勇者斗恶龙 怪兽仙境

类型：RPG | 版本：简体





继《勇者斗恶龙 怪兽篇2》被“张冠李戴”为《勇者斗恶龙4》之后，D商还推出过一款GBC版《勇者斗恶龙 怪兽篇》的汉化版游戏。好在这次的取名和“怪兽篇”有点关系，叫做“勇者斗恶龙 怪兽仙境”。本作的游戏名称“勇者斗恶龙4”其实是D商张冠李戴所致，本作的原型是GB版的《勇者斗恶龙 怪兽篇2》，为一款收集育成类RPG，在D商汉化的游戏中，有大量游戏都存在“张冠李戴”甚至是“胡编乱造”的现象，其实就是为了哄骗善良的玩家，让他们把汉化版当成一款全新的游戏购买，结果是很多玩家高高兴兴地将游戏买到手之后，才发现原来只是换了个名字而已。

潜龙谍影 幽灵通天塔

类型：ACT | 版本：简体





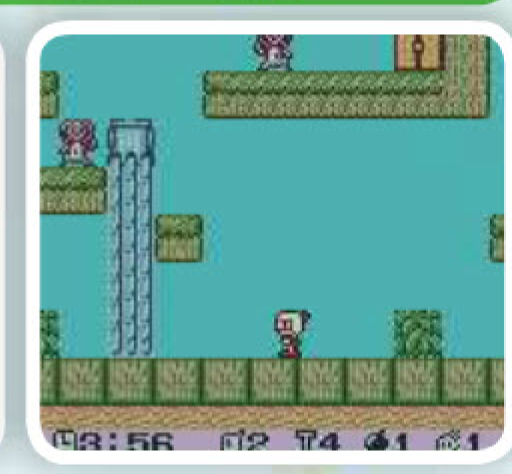
本作是如今Konami的王牌游戏系列《潜龙谍影》第一次登陆掌机平台，整体故事框架是基于PS上的《潜龙谍影》改编而来，讲述了主角Snake潜入敌方基地解救科学家的故事。

因为GBC的机能比起PS来说要差了很多，所以制作者对游戏进行了大刀阔斧的改革，首先是游戏的视角变成了空中俯视，玩家的视野变得开阔了许多，当然这也使得游戏难度相应降低了一些，因为Snake对整个画面的任何角落都可以洞察得一清二楚，不用再像过去一样小心翼翼地观察了。另外，鉴于GBC的按键比较有限，游戏的操作也进行了相应的简化，除此之外，音乐、设置等其他方面也都因同样的原因而缩水，所以整个游戏的感觉和PS版相比可谓是相去甚远。好在这些表象的东西虽然比PS版差了一些，但是游戏的整体素质却和PS版一样优秀，环环相扣的关卡设计和紧张刺激的游戏节奏在小小的GBC屏幕上展现得淋漓尽致，玩家最终的目的则是要将危害世界稳定的武器Metal Gear GANDER给完全消灭。

炸弹人

类型：ACT | 版本：简体





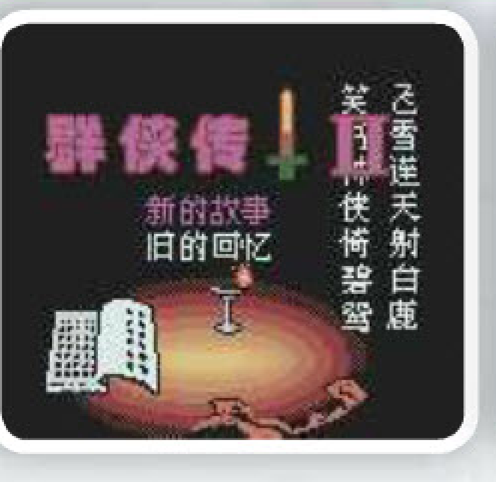
GBC版的这款《炸弹人》和我们印象中的“《炸弹人》系列”有着一定的出入，本作的玩法不再是在一个平面的地图中，以俯视的角度和敌人或者朋友展开炸弹大乱斗，而是变成了一款彻彻底底的横向动作游戏，而主角正是炸弹人。当然了，尽管是以动作要素为主的清版ACT，但是游戏中还是引入了大量原版“《炸弹人》系列”中常见的要素，例如原版中的各种敌人，以及土块、石堆、木桩等障碍物。

虽然是汉化版，但是本作的汉化与否其实并不算太过重要，因为除了一些过场剧情的交代，游戏中基本就没有多余的文字，所以向大家推荐它的原因也主要是因为游戏本身比较精彩。可以这么说，在玩过本作后，会让我这种习惯性认为《炸弹人》就应该是“以空中俯视角度”、“不停摆放炸弹”、“和好朋友一起对战”的玩家感叹“没想到原来《炸弹人》还可以这么玩。”

国产原创类

群侠传2

类型：RPG | 版本：简体





GBC版的《群侠传2》实际上是对PC上《金庸群侠传》的模仿，之所以隐去“金庸”二字，是因为本作的GBC版开发并没有得到授权。游戏开始后，基本内容和PC版如出一辙，主角将穿梭于金庸的14部小说的世界里，而在此期间，各种著名角色也会接踵而至：黄蓉、王语嫣、小龙女……当然，除了各路美女之外，一些强力角色也会在完成特定剧情后成为本方队友，并陪伴玩家继续展开冒险。

总的来说，游戏的水准还是值得肯定的，虽然画面比起PC版要简陋许多，流程也被大幅缩减，但是敢于在GBC主机上推出PC游戏的移植版，已经算是一个很大胆的尝试了。

英雄剑



类型：RPG | 版本：简体





有了《群侠传2》的移植先例，不久之后《仙剑奇侠传》这个可以被称为中国游戏史上最具人气的作品也登陆了GBC平台，当然了，和《金庸群侠传》一样，本作也是未经授权的私自开发，并且是用于商业贩卖，所以为了避免纠纷，游戏的名字被改成了《英雄剑》，但是从进入游戏的那一刻开始，李逍遥、赵灵儿、林月如……看着一个个熟悉的名字出现在GBC小小的屏幕上，任何玩过《仙剑奇侠传》的人都会感到一种莫名的感动。

游戏的素质也可以说相当之高，在GBC的原创类中文游戏中绝对属于上乘之作，只可惜游戏的流程比PC版短了不少，打完锁妖塔后游戏便宣告结束，所以说作为一款商业游戏本作还欠了些火候，但是如果仅仅是当做一款同人作品来玩的话，绝对会让人眼前一亮。

水浒神兽

类型：RPG | 版本：简体





本作是一款仿照《口袋妖怪》制作的国产RPG，但是游戏的背景依托于《水浒传》。在游戏中，大名鼎鼎的梁山一百单八好汉化身为108个神兽，除此之外，还有代表着邪恶力量的幻兽登场。

不过本作的精髓和《口袋妖怪》又不完全一样，它并不过分着眼于对游戏中神兽们的收集，最吸引人的地方应该算是诙谐幽默的剧情了。游戏的主角严龙原是天庭的一个小神仙，因为凡间的108星封印破裂而奉命下凡平息灾难……在这个过程中，《水浒传》中的各种经典故事都穿插其中，例如智取生辰纲、醉打镇关西等原著中的经典章节都有所体现，当然，因为主角的闯入，这些故事都有了和原著中翻天覆地的变化，但总的来说还是很好地契合了游戏标题中的“水浒”二字。画面上，本作的水准也丝毫不逊色于同类游戏，Q版的角色非常招人喜欢，此外在主流程之外，设计者还加入了不少迷你游戏，让原本略显枯燥的升级过程变得轻松了许多。

三国志 傲视天下

类型：RPG | 版本：简体





《三国志 傲视天下》同样是一款从其他主机上“移植”而来的中文游戏，而这次被移植的对象则是MD平台上的《吞食天地Ⅱ》。虽然有“抄袭”的嫌疑，但是游戏开头的一个原创CG动画还是让人为之一振，另外得益于设计者的用心，游戏的整体表现相比MD版也并没有缩水得太严重，无论是画面、音乐还是操作，都制作得比较讲究，将三国时代战乱的气氛烘托得恰到好处。剧情上，本作也和《吞食天地》一样，在中前期比较忠于原著，但是到了后期，还是要以蜀国的视角出发，并最终由蜀国一统江山。游戏的整体流程不算太长，一般10个小时内就可以通关。

石器时代 精灵王诞生

类型：RPG | 版本：简体





在GBC大红大紫的时代，《石器时代》也是同时期红透半边天的一款网络游戏，地位丝毫不亚于如今的《魔兽世界》。因而头脑灵敏的厂商也没有错过这个机会，根据《石器时代》改编的GBC游戏就这样顺理成章地发售了，并且同样是地地道道的中文版。

游戏的全名叫做《石器时代 精灵王诞生》，剧情上可以说是完完全全的原创作品，只是引用了网游版《石器时代》的世界观和人物造型，游戏类型也从多人在线变成了纯粹的角色扮演。当然，为了吸引网游版《石器时代》的玩家，游戏中还是引入了不少网游版中常见的元素，例如说一开始有四名角色可供玩家选择，并且在选定角色后还可以得到20点能力点数，这些微小的设计都可以看出设计者对原版网游还是相当了解的。游戏的主要目的就如副标题所描述的，无非就是捕捉精灵、训练精灵、与人对战，最终成为精灵之王。

百万大富翁 金版

类型：TAB | 版本：繁体





一款模仿《大富翁》的中文游戏，制作诚意十足，不但有精彩的开场动画，可选人物也非常之多，且每个人物都进行了个性化的形象设计，游戏中的地图有包括北京、上海、广州、香港、台中在内的众多中国城市。相比同类游戏，本作有两个与众不同之处，首先它不是单一地绕圈行进，而是由电脑在众多城市中选择一个，玩家以此地为目标前进；其次是一般的游戏中每前进一次游戏时间流逝1天，而本作前进一次则

圣火降魔录外传

类型：S・RPG | 版本：简体



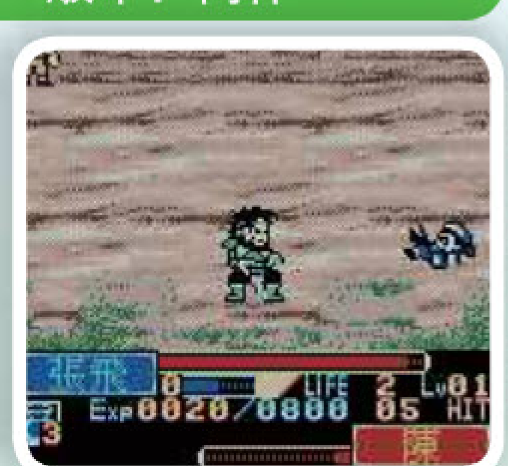


任天堂的超高难度SLG“《火焰之纹章》系列”可以说是喜欢自我挑战的玩家的不二之选，但是在GB以及GBC主机上，却从来没有推出过这个系列。虽然很遗憾，但没有关系，国产厂商既然能移植MD游戏、PC游戏、网络游戏，那么移植个FC游戏又有何难。于是这款《圣火降魔录外传》也堂而皇之地登陆GBC主机了，虽说游戏弥补了GB主机上没有《火纹》的缺憾，并且还是地地道道的中文版，但不得不提醒大家：这毕竟只是一款非官方移植游戏，所以如果表现不如想象中好，也要予以理解。

真・三国无双2

类型：ACT | 版本：简体





本作顶着KOEI旗下著名ACT“《真・三国无双》系列”的标题，因而看上去的确让人眼前一亮，而实际进入游戏后就会发现……它的确让人眼前一亮。因为GBC机能有限，所以游戏只能做成类似街机版《吞食天地2》那样的清版动作游戏，看上去其实和“《无双》系列”没有半点相似之处，但因为拿着武器的张飞、关羽等可选角色都变成了可爱的Q版，所以还是让人觉得非常新鲜；另外，游戏中还引入了类似街机版《三国战记》一样的能量槽，所以游戏时还真有种在玩掌机版《三国战记》的感觉；最后，游戏的手感非常不错，在所有GBC动作游戏中都算得上佼佼者。

超级格斗S

类型：FTG | 版本：简体





《KOF》是从前最火的格斗游戏之一，《热斗 KOF95》和《热斗

KOF96》是GB上非常优秀的两款FTG，但是美中不足在于容量所限删去了不少原版《KOF》中的角色。而在这款中文版的《超级格斗S》中，制作者不但将《热斗95》和《热斗96》中的全部角色、场景融入了同一款游戏中，甚至还加入了一些从未在《热斗》版中出场的角色，例如蔡宝奇、陈国汉等，虽说新加入的角色风格明显和原版不同，显得很是突兀，但这仍然满足了不少玩家想要在GBC上玩到一个拥有完整角色的《KOF》的夙愿。

龙珠斗剧2005

类型：FTG | 版本：简体

《龙珠》相信是很多人从小就在看的漫画，而GBC上的龙珠游戏中，这款《龙珠斗剧2005》值得推荐。虽然标题处的悟空形象看起来有些简陋，但是从选人画面开始，细致鲜艳的画面便出乎意料地吸引人。当选择好对战角色后，还会因为不同的角色而有相应不同的剧情对话，这些对话也都是亲切的汉字显示。进入游戏，是常见的FTG，不过大头Q版的人物形象非常招人喜欢，血槽、气槽的设置也很合理，尤其是气槽，完全再现了经典格斗游戏《KOF 97》的三段爆点模式。游戏的打击感也非常优秀，美中不足之处是搓招的判定过于严谨，经常会有出招困难的现象发生。







结语

好了，关于童心未泯的话题我们就先说到这里了，看了各位小编心目中的“游戏儿童”之后，不知道各位有没有想起自己美好的儿童时代啊？其实想来我们的读者里有不少人现在还属于“少年儿童”阶段呢吧，这真是让人羡慕，不过不要紧，只要有一颗年轻的心，我们永远都是爱游戏的小孩子，最后，大家有空一定要试试我推荐的GBC游戏哦，各种模拟器都可以运行。

あの頃の放課後をもう一度・・・

日直
下



除了再次公布新角色以外，本作的移动方式和战斗系统亦终于明朗化。从如此迅速的情报公开速度看来，相信游戏的完成度已经有相当的程度。然而NBGI却还迟迟不肯公布发售日，可是急死我们这些望眼欲穿的FANS了。

文 白菜 美编 澄香

3DS	S・RPG	战略角色扮演
跨界计划		
プロジェクト クロスゾーン		
NBGI	日版	预定2012年内
1人	售价未定	对应周边未定
相关报道：Vol.181 P28/Vol.182 P50		

跨越极限的战斗 Cross Active Battle！

本作的战斗系统被称为“交错主动战斗（Cross Active Battle）”。通过3DS十字键和A键的组合，可以让操作角色使用5种通常技进行攻击。敌人受到攻击会进入浮空状态，此时就可以进行连击，掌握好出招节奏的话，可以不让敌人落地而不断增加连击数。



▶从陈佩背后的画面可以看到，十字键的上下左右组合A键就可以发动5种通常技。

连击不断累积的话，画面右下角的“XP（交错点数）槽”将会增加。到达100%就可以放出必杀技。另外如果攻击处于“交错攻击”状态下的敌人，那么XP槽最大可以达到150%。



▲XP槽已经到达133%。此时释放必杀技，究竟是会残留一定的XP，还是会按照比例增加伤害呢？

如果此时操纵角色相邻其他的我方角色，那么还可以发动让其同时加入战斗的“援护攻击”。通常技与援护攻击同时击中敌人，就能进入限制敌人自由的“交错攻击”状态，让连击变得更加稳定。

◀本作的参战单位基本上是两人一组，算上援护攻击则会在场上最多出现4名我方角色。不过某些角色目前仍然是单人参战（曾伽、乌拉拉等），详细情况目前还不明……

此外，还有能给敌人造成大伤害的“会心一击”存在。不过发动条件稍稍苛刻，需要在敌人即将从空中落地的一瞬间，以通常技的第1击命中，才能让其进入“会心一击状态”。对自己手法有自信的玩家可以多多尝试。



▶造成会心一击伤害后，伤害显示也会变成醒目的黄色。

交错的场景

角色相互穿越，当然代表作品中的场景也会出现不少。本作是在3D化的地图上操作角色自由行动的战棋类游戏。不分敌我，决定角色行动顺序的是该角色的速度。当轮到角色行动时，可以直观地看到该角色的行动范围，在喜欢的地方停下后，就可以对附近的敌人展开攻击。



◀蓝色的方框是可行动范围，而角色头上的数字则代表行动顺序。

▶场上会出现可破坏的物体或宝箱，里面装有各种道具。

■来自《洛克人X4》、《.hack》与《噬神者》的经典场景，都将重现在3D地图上。



新角色参战！

CAPCOM® 新参战角色！

Capcom侧本次追加了“《恶魔战士》系列”中的顶级人气角色莫莉卡，以及“《街头霸王》系列”占据元祖女性格斗家殊荣的春丽。两名人气女性角色性感的身姿将出现在玩家的面前。

自由散漫的阿斯兰特家主

莫莉卡

声优：田中理惠

“《恶魔战士》系列”&“《街头霸王》系列”

除暴安良的ICPO刑警

春丽

声优：折笠富美子

功夫与魔幻的集合

▲▶春丽的“下上脚”（笑）将敌人浮空，然后莫莉卡放出蝙蝠光弹。

◀春丽攻击敌人的时候，莫莉卡跃入空中……

▲在“《街头霸王》系列”中也拥有高人气的必杀技“气功掌”，这次要配合莫莉卡一起攻击了。

必杀技：七星闪空脚&暗黑幻象

▲暗黑幻象分身夹击敌人。

◀▲充满魅惑的特写画面之后……

◀▲接下来插入春丽的特写……

◀以充满迫力的七星闪空脚完成最后一击！

SEGA® 参战角色

艾莉卡

声优：日高范子

精力十足的天然修女

SEGA侧这次公布了三名新角色。其中两名是分别来自《樱大战3》和《樱大战5》的女主角艾莉卡和杰米妮。如此一来"《樱大战》系列"的登场角色已经达到4名，可谓阵容豪华。另外还有来自1996年SEGA发售的街机游戏《暴烈刑事》中的男主角布鲁诺，这也是一名很有个性的角色哦。

《樱大战》系列

异国华击团，出击！



▲相比杰米妮的正统攻击方式，艾莉卡又是黑猫换装，又是沙锤舞蹈，怎么就那么不正经呢（心）？

◀艾莉卡的神圣之光驱散一切邪恶……

◀沐浴在聚光灯下，两人的舞台表演渐入佳境……



▶杰米妮则使出师承三船流的剑法"水车斩"葬送敌人。

德克萨斯的少女武士

杰米妮

声优：小林沙苗

必杀技：水车斩＆神圣之光

《暴烈刑事》系列

被称为"炸药"之男

▲在客轮甲板上，同是刑警的布鲁诺与春丽，见到了来自魔界的莫莉卡。



布鲁诺

声优：樋浦勉

▶拖把、胡椒、钟台全都是武器！最后在爆炸（卷入自身）中离场，真的很有个性啊喂！







BANDAI NAMCO Games 参战角色

NBGI侧这次带来了掌机玩家们非常熟悉的战友，来自“《无限边境》系列”的高人气角色哈肯与楠舞神夜。说起来本作与“《无限边境》系列”的战斗系统非常接近，想来FANS应该能毫无违和感地进行直感操作吧。除此之外，一位NBGI的老牌巨星也确定参战，让我们来看看详情吧。

《无限边境》系列

哈肯
声优：桧山修之

楠舞神夜
声优：由加奈

粗野与优雅共存

▲◀神夜从斩冠刀中放出月鳞攻击，哈肯则在背后进行援护射击。

◀▲哈肯埋身攻击敌人，神夜跳起舞蹈以月鳞支援。

《女武神的冒险》系列

降临于大地的少女骑士

瓦尔基里
井上喜久子

▲与迪米特利和但丁一起行动的瓦尔基里。看来瓦尔基里和但丁在关于宝箱方面能达成一定的共识。

▲▶斩击与冲撞，之后召唤出分身进行炸弹攻击……

▶自身跳到空中发动巨大化的魔法，然后给予敌人幸福的……不，痛快的一击。

文 酷洛洛 美编 sienna

3DS	ACT	动作射击・科幻
终极军团		
エクストルーパーズ		
Capcom	日版	预定2012年内
人数未定	售价未定	对应周边未定



让玩家体验如同漫画般的动作射击游戏！

《终极军团》的舞台是——

实验殖民行星“EDN-3rd”，这是一个栖息着危险原生生物“艾克里德”，同时还存在名为“雪贼”的敌对势力的开发中行星。

制作人 小嶋慎太郎

小嶋先生是“《怪物猎人》系列”的副制作人，此外还是《暖洋洋的艾露村》的制作人，而他将会担任本作的制作人。本作具备全新的射击游戏系统、漫画式画面演出、庞大而深奥的故事等众多要素，现在就来给大家一探究竟。

《终极军团》玩点大介绍!

Point 1 爽快的动作射击

主人公与雪贼展开的动作射击部分，制作小组设计成任何人都能够快速上手、随心所欲的战斗系统，让大家可以轻松享受游戏的快感。



巨大的BOSS战斗 Point 2

游戏中会出现巨大的原生生物艾克里德，此外还会有许多挑战性十足的巨大敌人登场哦。



Point 3 漫画式演出的魅力故事

游戏中的主人公“布兰”，是入学于DEN-3rd某学院的少年，而故事则以布兰为中心的学院生活展开。游戏中除了主人公外，还有众多充满魅力的角色。而游戏中主人公和这些角色间的剧情，都会以“漫画式演出”来展开。分割图、速度线、拟声词，浏览故事的过程中犹如在看彩图漫画一样，当然游戏中的角色都配有语音，让玩家在视觉和听觉上都能够同时享受乐趣。







目标是成为“一等星”的男人！

本作的主人公，以转入队员的身分从END-2nd来到EDN-3rd学院的少年。是个性格开朗，用行动带动的周围的气氛，并把好奇心作为行动原动力的热血男儿。口头禅是“一等星”，无论任何事情都会以第一位目标，在EDN-3rd也要以“一颗星”而为人所知。

驾驶VS出发吧！

游戏中存在名为VS的人型机动装甲兵器，而主人公所驾驶的VS是……（见下页）

Bren Turner



布兰·塔那 Bren Turner

了解了，主人。

刚来到EDN-3rd的布兰，在机缘巧合之下驾驶上的VS，这是一台搭载着次世代AI的试作型机体。布兰除了可以和它进行对话之外，其还能够自主行动。闪耀号的名字，是布兰驾驶时为其命名的，而闪耀号则称布兰为“主人”。

GINGIRA

最新型VS

闪耀号 GINGIRA

故事竟是校园青春剧？

在这片距离地球极为遥远的殖民实验行星EDN-3rd上，有3个基地存在，它们都可以作为布兰等人的活动据点。在基地中布兰可以和里面的队员们进行交流，从而触发各种事件。说不定还有许多有趣的事情。现在就来介绍学院中充满个性的角色们。



以红色意志之名起誓……

这片EDN-3rd存在能够和艾克里德进行沟通的雪贼“贵森贼”，而缇琪则贵为贵森贼的次世代巫女，其能力还有待进一步的觉醒，性格虽然有点内敛，但也有着积极参加战斗、不输给男生的好强一面。

Teekee

雪贼巫女

缇琪 Teekee


有效攻击还不到3发
这是重大的失误
在驾驶VS以及白兵战都深得造诣的学院精英分子，对自己的射击技术更有着充足的自信。对于什么都要当第一的布兰，似乎抱着竞争对手的态度。
沉着冷静的精英分子
克里斯·兰德巴特 Chris Landbird
Chris Landbird
一等星同学！
你果然和其他人不太一样呀！
性格活泼开朗，对机械方面有着丰富的知识，同时对VS抱着常人无法理解的感情，私底下对布兰……的VS情有独钟。
Julie Fliesher
对VS情有独钟的机械控女孩
茱莉·法莱夏 Julie Fliesher
我叫卢安
是比你早入学院的前辈
对艾克里德十分了解的四眼男孩，比布兰要早进学院，因此以前辈的身分热心地为布兰打点一切。
Luan Forest
专门负责照顾布兰的人？
卢安·弗雷斯特 Luan Forest

文 苍穹 美编 咕噜



3DS	ACT	动作・一骑当千
战国无双 编年史 2nd		
战国无双 Chronicle 2nd		
Koei Tecmo Games	日版	预定2012年9月13日
1～2人	6090日元	对应周边未定

《战国无双 编年史》作为3DS的首发游戏之一素质受到了认可，KT也特别为其制作了一款续作。除了加入新模式外，还有全新的角色，戴着苍蓝色围巾的藤堂高虎更是有跟系列代言人——真田幸村分庭抗礼之势，《无双》爱好者们请留意接下来的情报。

全新战国武将公布！

《无双》在系列正统作品和《猛将传》以外的作品中加入新人物并非首次，比如于《联合突袭2》初次亮相的蔡文姬就延续到了后来的《356》中。本次《编年史 2nd》已公布3名新角色，除了已公布的两位男性——七次更换主公的藤堂高虎、新阴流的剑豪柳生宗矩外，女性角色还未彻底公开，目前只有一个剪影，不过右手的爪子清晰可见。对系列有深度了解的玩家不妨猜猜看，她到底会是谁？

柳生宗矩

藤堂高虎

神秘女角色

▲▶藤堂高虎是本次重点宣传的角色，招式自带冰属性。

无双演武存在分支路线

前作中玩家是以自创角色的身分参与到不同阵营中，进而体会战国各个时期的经典战役。本作中玩家同样可以自制角色，且容貌、发型、声音都可以自由设定，服装、饰品相比前作也大大增加。另外在相当于故事模式的“无双演武”中会出现分支路线，在同样一场战役中，以不同阵营完成的话，衍生出的后续关卡也会截然不同。





◀▲左下角可以看到已经打出的路线分支预览图，关卡数量极多。

猛将演武支持双人联机



▲完成挑战后可以得到指定属性的武器，便于玩家们刷取。



“猛将演武”是本作的全新模式，可以玩到“无双演武”中所没有的关卡，且有一定的限制条件。前作比较惹玩家诟病的是不支持双人联机游戏，而本作终于对应本地联机，玩家可以与同伴一起游玩，共同挑战难关，拿取珍贵的奖励品。

通信机能大幅强化

本作的通信要素也大幅进化：利用邂逅通信功能，玩家可以与他人交换自己打造和命名的武器；“猛将演武”模式的关卡有分数和评价的概念，且对应网络排名；DLC内容相比前作也会大幅扩充，除了新关卡外还有自创武将的部件，内容是否需要付费尚未公布。



▶排名主要是根据关卡内击倒的敌人数进行评比的。



あなたの順位

1017位	戦国ファン	332討
1018位	九州の風	330討
1018位	戦技・暴風	330討
1020位	義と愛の使者	327討
1021位	ろくもんせん	322討
1021位	稲ちん	322討
1021位	徳川四天王	322討
1024位	オメガ	319討

次へ

▲除了前5位最佳成绩外，也能直接查看自己的当前排名。



《魔法工厂4》是一款集合了育成、迷宫冒险与恋爱要素的独特RPG。随着发售日的临近制作商公布了更多游戏的最新情报，包括全新的结婚候补、战斗时可使用的多种武器、甜蜜的恋爱期等等，下面就让我们一起来看一下吧。

文 半夏　**美编** 澄香

3DS	SLG+RPG	模拟·育成+角色扮演
魔法工厂4		
ルーンファクトリー4		
Marvelous AQL	日版	预定2012年7月19日
1人	5229日元	对应周边未定
相关报道：Vol.163 P26/Vol.177 P24/Vol.181 P52		

全新的结婚候补——管家、青年、元神官逐一登场！

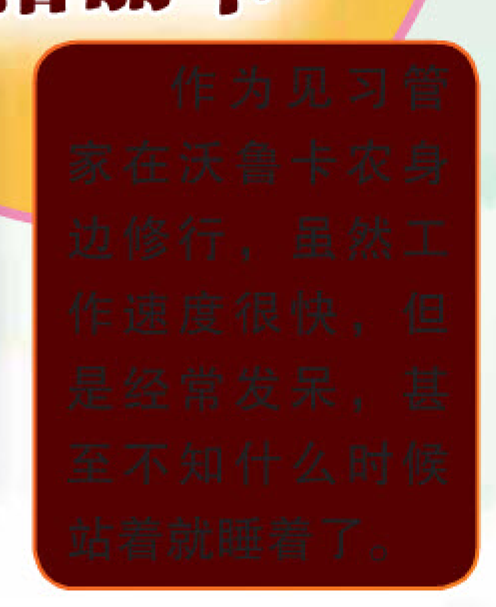
在本作中可以和城市的居民发展恋爱关系，而且其中还有可以结婚的角色，优雅的见习管家、帅气的杂货屋青年……也许主人公的真爱就在这个城市的某个角落里哦。

『好像忘了些什么……你觉得我到底忘了什么？』

新娘候补

库洛丽卡

声优 生天目仁美



作为见习管家在沃鲁卡农身边修行，虽然工作速度很快，但是经常发呆，甚至不知什么时候站着就睡着了。



▲不知不觉站着睡着的库洛丽卡充满了呆呆的萌感！





『别在意，大家都轻松地前进吧！』



新郎候补

达古

声优 增田俊树

在城市杂货屋居住的青年，非常热血，看上去有些轻率，容易得意忘形，实际上是非常认真的人，非常喜欢美食，是个老饕。



▲主人公和看上去非常善于照顾人的达古在杂货店相遇了。

尽情享受甜蜜的恋爱期！

虽然为大家介绍了几位全新的结婚候补，但想要和他们结婚可不是一件简单的事，需要逐步发展培养感情最后才能走进婚姻的殿堂，具体需要做些什么，就让我们一起看一下吧。

在前几次的前线中曾为大家介绍过由怪物变化而来的结婚候补琥珀、仙果，这一次为大家介绍的最新结婚候补本体同样为BOSS怪物，不同的是他可是某个地方的神官。

声优 乌海浩辅

▲在天宫中出现的神秘迷宫和雷恩有什么关系吗？

到底为了什么而来到主人公所在小镇，出身让人十分在意！

新郎候补 雷恩

谜之BOSS怪物！

由于其超凡脱俗的性格，暗恋他的女性也在不断出现！



超凡脱俗的性格，喜欢戏弄认真的人，是一个喜欢指使他人的人。

▲喜欢欺负认真的人是源于他游刃有余的性格吗？

关系好的话会发生事件！

和居民有一定好感度的话会发生事件，既可以和居民关系变得更好，也能更加深入地了解他们不为人知的一面，而想要和结婚候补搞好关系这也是非常重要的一步哦。

看上去态度冷淡的青年，实际上心地非常善良

▶迪拉斯救了公主之后说出非常傲娇的话，让人更觉得他很可爱！

◀▲公主被搭讪了，而这时迪拉斯登场救了她！

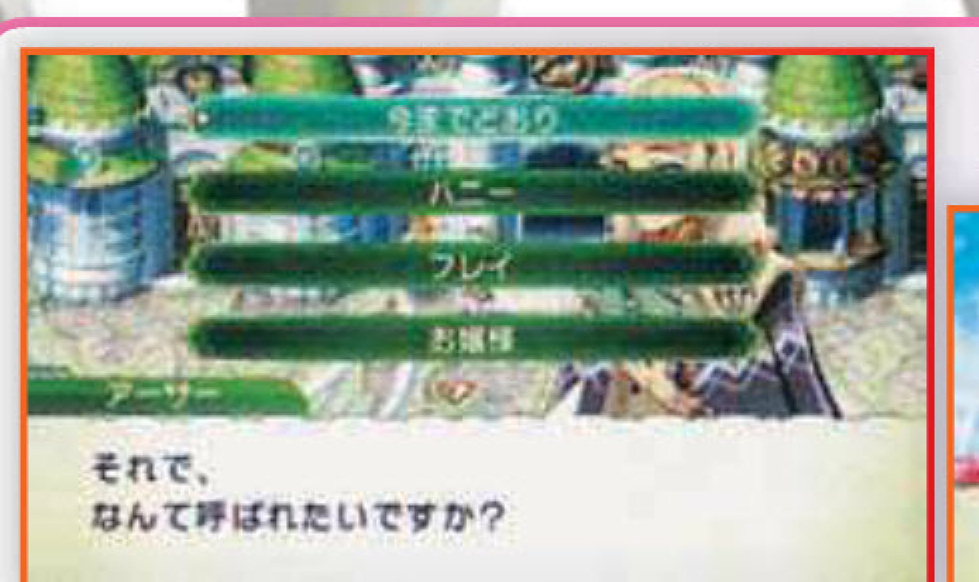
告白之后就会……

每天和心仪的角色对话、赠送礼物提升好感度，发生各种事件之后就可以告白，成为恋人开始交往，恋爱期充满甜蜜，当然也有失败的可能性，全都取决于玩家的选择！

▶好感度高的话，在对话过程中能够选择告白！







▼请尽情享受满载甜蜜对话的恋爱期！



能够决定爱人对你的称呼哦！

成为恋人后的约会邀约！

在和结婚候补成为恋人后能够进行约会的邀约，在约会过程中能够进行甜蜜的会话，尽情享受轻松甜蜜的恋爱吧！





▲成为恋人后的约会邀约！

亲密度高的话会穿着睡衣出现！

“《魔法工厂》系列”惯例的睡衣姿态在本作中也会出现，只要好感度到一定水平就能看到他们穿着睡衣迎接主人公。

▲深夜拜访恋人的家，能够看到恋人睡得迷迷糊糊的样子哦！

全员睡衣形态迎接你的到来！

和怪物以及小孩一起大冒险！

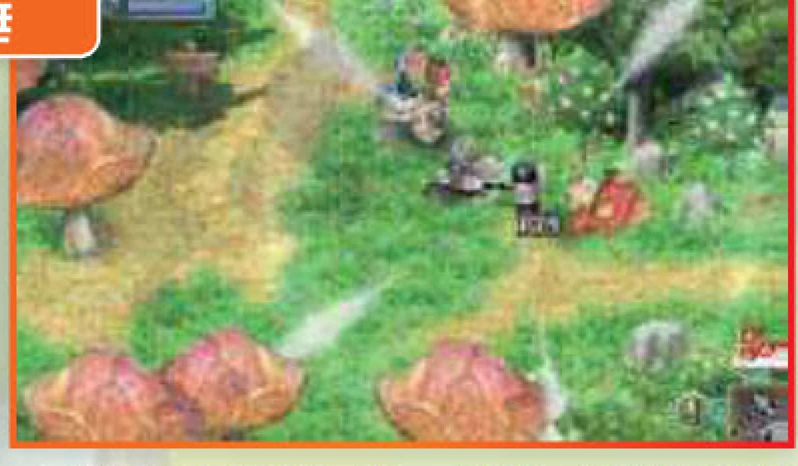
使用丰富多彩的武器！

迷宫探险是游戏的重要组成之一，而只凭赤手空拳是很难打败迷宫中的种种强力怪物的。所以要在出发前给主人公以及村民装备各种各样的武器。各种武器都有熟练度，使用越频繁就越能提升武器技能等级，从而记住许多全新的技能，例如冲刺、冲撞等攻击技能。结合自身游戏习惯，以及所遇到怪物的特征，选择合适的武器进行战斗能够让战斗事半功倍。

◀可以在菜单自由更换各种武器。

片手剑

▶攻击速度快，连击多的武器，攻击范围小，需要靠移动来补充。



锤

▲锤容易使对手气绝，和斧一样攻击力高但破绽也很大。



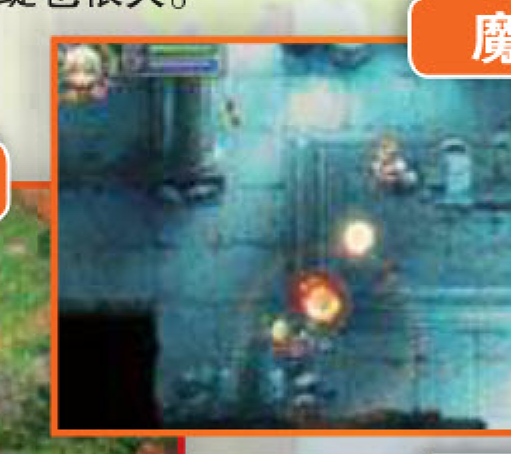
斧

▲攻击容易产生会心，攻击力高的同时破绽也更大。



双手剑

▲攻击力和攻击范围都很不错的武器，但是攻击时空隙太大，要小心被敌人包围。



魔法

拳

枪

杖

双剑



魔法能力

▶魔法能力是非常特殊的攻击，能够装备两种武器，按X或Y键发动，装备合适的武器时效果增加。

和冒险途中遇到的怪物成为伙伴！

装备好了得心应手的武器就可以向着野外出发去冒险了。在野外中遇到的怪物都能够成为伙伴，但是它们可不会轻易就和主人公回家，需要先建立可以让它们居住的小屋，然后赠送礼物给它们，如此简单就能够让各种各样的怪物成为自己的伙伴啦。



▲送给怪物它们喜欢的物品也能提升成为伙伴的几率。



▲▶田地里收获的作物以及在厨房制作的料理都能够作为礼物送给遇到的怪物。



成为伙伴的怪物能够进行农业生产！

成为伙伴的怪物居住在由玩家提前准备的小屋中，能够从它们身上收获卵、牛奶、毛等等作物。另外怪物们还可以帮助玩家进行劳作哦。

▶让怪物成为伙伴有各种各样的好处哦。

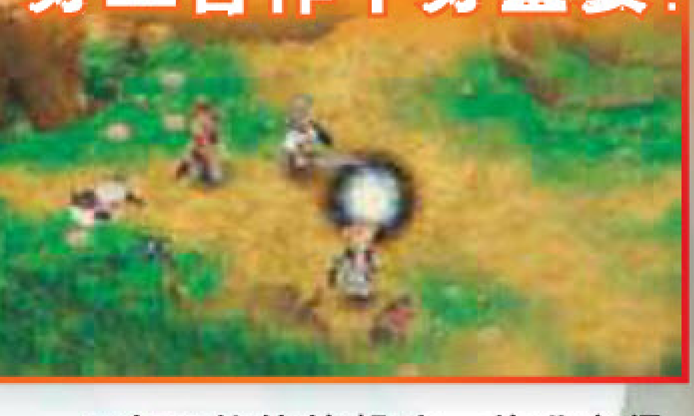
▶怪物可以帮助进行播种、浇水等农业活动，这就是怪物版的小精灵啊！

和怪物以及村民一起冒险！

在向着迷宫出发之前不只要有好装备还要有好伙伴，在本作中可以带着成为伙伴的怪物或者关系好的村民出发冒险，有了伙伴的帮助，各种困难的迷宫想必都能轻松击破吧。



◀还有能够乘骑的怪物哦，不知道会不会加快探索迷宫的速度呢？



▲有了伙伴的帮助，前进变得更加安全。

注意回家时间！

ナンシー

ああ、そろそろ病院に戻らないと！
ごめんなさい、先に帰るわね！

◀如果到了居民有事儿的时间，就会自动返回城市哦。

也能和孩子们一起冒险！

在本作中主人公和恋人结婚后能够诞生非常可爱的孩子，小孩们继承了父母热爱冒险的天分，可以和家长一起踏上冒险的旅程哦。集合一家三口的力量，突破危机重重的迷宫吧！

ノエル

ママ、いっぱい魚釣ってね！

声优 三瓶由布子

男孩子（儿子）

主人公和恋人的儿子，看起来似乎好奇心非常旺盛。

系列惯例的“某个”族人也将登场！

“《魔法工厂》系列”中大家所熟悉的贝贝阿啾家族也将在本作中登场，从事过各种职业的家族性角色在本作中又将是什么样子呢？



主人公和恋人的女儿，性格十分温柔呢，也很孝顺的样子。



实力派主厨，乐于帮助他人解决烦恼，是个心地十分善良的人。

塞鲁菲亚的设施简介

主人公管理的城市塞鲁菲亚有着各种各样的设施，包括花店、食堂、道具店等等。下面将为大家介绍几种。

进入旅馆内的浴池钟就能恢复HP和RP。花屋以及锻冶屋同样能给主角的冒险带来各种便利。另外主人公还可以开设属于自己的商店，在那里贩卖各种道具，居民们和观光客都会来光顾的哦。





选择接待客人的方法促进贩卖！





◀▲接待前来购物的客人，能够帮助他们选择所需的物品。

凭魂之力开拓未来！

SOL TRIGGER
ソールトリガー

官方将本作的发售日从原定的8月30日推迟到了10月初，不过玩家也不用着急，官方还宣布会在7月中旬推出免费的试玩版，关注本作的玩家不妨再耐心等待一阵子。

▼衣着性感的索菲手持一挺机关枪。

文 苍穹　美编 澄香

PSF	RPG	角色扮演
启魂者		
ソールトリガー		
Image Epoch	日版	预定2012年10月4日
1人	6279日元	对应周边未定
相关报道：Vol.180 P36/Vol.181 P44		

▼索菲释放的魂之力可以吸取敌人的HP。

『对大姐姐而言，这可是必要的哦！』

索菲
声优：小清水亚美

与法雷鲁一同行动的年长女性，个性爽朗，再困难的的战况都能沉着应对。由于索菲从年幼的时候就开始投身于战斗，因此不擅长展现其女性的一面。

通过战斗令特技觉醒！

在战斗中可以消耗魂之力发动各种各样的特技，魂之力的消耗量越大，特技的效果也就越强，不过一旦耗尽角色就会陷入濒死状态。不断使用武器还有机会自动习得新的特技。



▲角色的生命值下方用紫色数字表示的，就是魂之力。



▲▶古斯塔夫的武器是一柄斧头。

◀关心同伴安危的古斯塔夫总是第一时间挺身而出。

古斯塔夫

声优：三宅健太

与法雷鲁从小一起长大的同伴，身材高大的他很替同伴着想。古斯塔夫抱着消灭神机教会、为光之民夺回未来的目的而成为了启魂者的一员。

进行任务加深与同伴的羁绊！

在战斗的间隙，法雷鲁还可以进行任务加深与同伴们的关系，角色之间的特殊事件也会在此触发。同伴的亲密度提高后，在战斗中也会有意想不到的发挥。

▼与头上有“！”标志的同伴对话，就会开始任务。





▲索菲枕着法雷鲁的大腿，关系颇为亲密。

◀发动特技前可以选择注入魂之力的百分比。



▲新的特技直接在战斗中觉醒。

▼装备界面下可以查看当前武器的相关特技。





知名足球游戏“《FIFA》系列”的最新作《FIFA 13》即将于今年秋天登陆各大游戏平台，掌机版包括PSV和PSP两个机种。不出意外的话，PSP将继续沿用之前PSP上“《FIFA》系列”的引擎，而PSV版则将会有不输给家用机的表现，这次我们就来看一下官方给出的最新情报。

文 纸鸢 美编 澄香

PSV PSP | SPG | 体育・足球

FIFA 13		
FIFA 13		
EA Sports	欧版	预定2012年秋
1～2人	39.99欧元	对应周边未定

PSV上的第二作《FIFA》即将来袭！

比起《FIFA 12》，《FIFA 13》中出现了许多变更点，官方这次着重宣布的有以下几项：



球员碰撞系统改进！

前作中加入的“球员碰撞系统”毁誉参半，因为有时球员在碰撞后会出现夸张到让人瞠目结舌的BUG。在《FIFA 13》中，这一系统得到了改善，全新的碰撞引擎将前作中那些不真实的碰撞及形成BUG的碰撞进行了全面修正，另外还在球员的上半身建模和臂部建模处增加了新的碰撞面积，使得碰撞范围和动作更加多样。



◀▲球员的建模更加细致入微，动作也更加多样，碰撞时的变化也更加真实。



变更点2 电脑球员AI强化！

《FIFA 13》中，电脑球员的AI进行了重新制作，可以更好地控制队员传接球，使得整个球队的跑位更加流畅和真实；在防守时，电脑也将更加善于抓住玩家的传球方向，机敏地断下来球。甚至在玩家进攻时，电脑还会在越位线上徘徊，以使得玩家掉入“越位陷阱”。



▲《FIFA 13》实际游戏画面。

变更点3 带球难度大幅提高！



在《FIFA 12》中，玩家只要使用摇杆就可以轻松带进前进，但在《FIFA 13》中这将变成不可能的任务。因为本作大幅提高了球员带球的难度，所有的带球动作都受到一系列的外部因素影响，带球力量、带球速度、球的高度、球员的控球都将决定带球的连贯与否。

变更点4 加入全新的任意球系统！

足球游戏中，很多人会忽视任意球的重要性，所以在《FIFA 13》中，设计者加入了一套全新的任意球系统，可以实现最多3位球员聚在发球点上，一起来威慑和迷惑防守方人墙和守门员。玩家可以来个假射动作，然后妙传后面插上的队友，让他完成射门；相应地，防守系统也进行了改良，比如可以安排更多的球员去排人墙，而一个球员在鸣哨后冲出去舍身封挡对手的任意球射门。



▲球员主罚任意球。

变更点5 更多实名球员登场！



一直以来，“《FIFA》系列”的实名球员和实名球队都是其重要的卖点，在本作中，仍然有来自全世界超过15000名真实存在的球员在游戏中登场，另外还有500支实名球队可供玩家选择使用。

除了上述几个重要的变更点之外，《FIFA 13》还会增加新的传球姿势、庆祝动作以及门将的扑救动作，甚至连裁判的吹罚动作也更加多样，另外，观众的欢呼动作也进行了调整，力图追求最真实的足球体验。让我们一起等待本作的发售吧。

文 阿鲁 美编 咕噜



从人物、世界观到游戏系统都焕然一新的“《轨迹》系列”新作这次放出了诸多角色和四季系统的相关情报，一起来看看吧。

PSP	A・RPG	动作角色扮演
那由多的轨迹		
那由多の轨迹		
Falcom	日版	预定2012年7月26日
1人	6090日元	无对应周边

相关报道：Vol.181 P48

“四季”相关游戏系统公开！

本作是以操作使用剑等物理攻击为主的主人公那由多，和以魔法攻击为主的同伴诺伊进行冒险的动作角色扮演游戏。以流星和落下遗迹的岛屿为契机，将一个恢弘的故事展现给大家。



◀▲个性十足的机关BOSS战，不但有着很高的战术性，战斗过程也是充满趣味。

新角色介绍

柯蕾赫（クレハ）

CV：竹达彩奈

沉眠在星之庭园灵枢中的谜之少女，与那由多的邂逅是偶然还是必然？



莱拉・巴顿（ライラ・バートン）

CV：广桥凉

对那由多抱有一丝爱慕之情，不过却没法坦率表达出来的青梅竹马少女。

奥巴斯・阿尔哈森（オルバス・アルハゼン）

CV：东地宏树

被那由多视为大哥的希格纳的义父，同样是那由多和希格纳的剑术老师，是位很厉害的剑士。

亚莎・赫歇耳（アーサ・ハーシェル）

CV：桑岛法子

代替母亲照顾那由多的温柔的姐姐，同时也是分析“星之欠片”的“星片观测士”。



通过“剑技”和“心得”来提升威力！

完成关卡时，会根据那由多采取的行动进行评价，继而习得对应的“剑技”和“心得”。“剑技”是通过不同的按键组合而发出丰富的攻击动作；而“心得”则能对攻击回数、回避性能等进行强化。



剑技・旋风真空



剑技・燕返

▲“旋风真空”是强力一击并能将对手吹飞的技能，“燕返”则是能将周围的敌人吸到身边进行多段攻击的范围技。



双手剑的心得



单手剑的心得

▲也可以用“心得”来提升使用武器的攻击性能。



塞拉姆（セラム）

CV：？？？

追随杰克斯特的蒙面剑士，能轻松挥舞巨剑。

杰克斯特（ゼクスト）

CV：置鲇龙太郎

紧追诺伊，在那由多面前出现的谜之人物，他的目的到底是什么？

使用“便当”来进行回复或提升经验

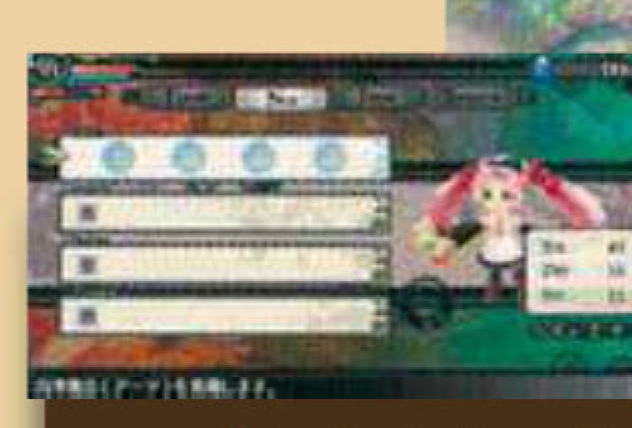
将冒险中获得的食材交给亚莎，可以让她帮忙做成便当。通过不同食材的组合，可以获得回复体力或者提升经验值等特殊效果。另外，做出特殊便当所需的“食谱”也是存在的哦！

收集食物做便当吧！



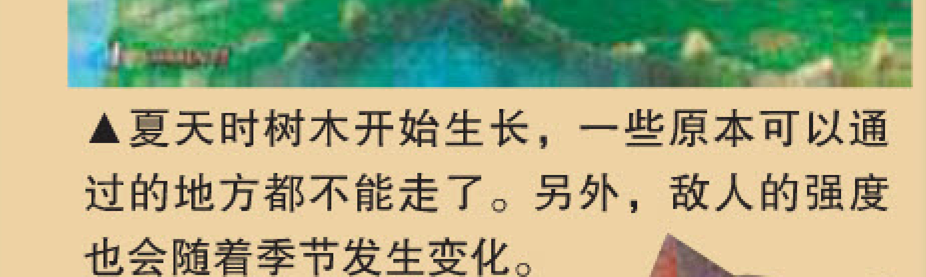
随季节变化的地图和四季魔法

随着故事的推进，冒险关卡的季节可以在地图上直接进行操作，同一个关卡，随着四季的变化，出现通路的地方、出现的怪物甚至可以获得的道具都会发生变化。



通过季节改变关卡的景色 可让攻略的方式变化多端





▲夏天时树木开始生长，一些原本可以通过的地方都不能走了。另外，敌人的强度也会随着季节发生变化。

咪西（みっしぃ）

CV：？？？

发出"咪西西"叫声的，不可思议的珍稀生物。

学会善加利用四季魔法

诺伊的魔法，是随游戏的进程，打倒使用魔法的高位魔兽后获得的，然后将获得的魔法装在魔法孔上就能使用了，接下来就用各种丰富效果的魔法来战斗吧！另外，诺伊的魔法可以与那由多的攻击同时使用，可根据使用时机组合出各种高伤害的组合攻击。









活用特殊能力"齿轮战技"！

齿轮战技（ギアクラフト）是由那由多和诺伊合力发动的特殊能力。可在关卡中解除机关、破坏障碍物、进行特殊移动等，对游戏的进行有着至关重要的作用。

破坏挡在面前的障碍物！



以高速回旋的方式奔走于关卡各处



▲通过"齿轮疾驰"不但可以高速移动，还可以用来攀登凹凸不平的墙壁。并且，利用这股强大的回旋力，可以直接撞击敌人对其造成伤害！



全新故事即将展开！



PSP 纸盒战机W

ダンボール战机W

◆Level-5◆RPG◆发售日未定◆日版

Level-5的《纸盒战机》从动画、漫画、游戏、模型四方面出击，其成绩可谓有目共睹，哪怕是国内玩家走到一些玩具店里，也可以看见《纸盒战机》的模型产品。继《纸盒战机W》TV动画版在前段时间开始放映后，游戏版《纸盒战机W》如今也正式提上了开发日程。本作的故事承接着前作《纸盒战机》，在2050年，小型机械人玩具“LBX”正成为爆发性的热潮，而距离前作中邪恶势力“革新者”利用LBX企图让世界陷入危机的阴谋已经有一年的时间，在这片回归和平的世界上，LBX又再次为青少年儿童所喜爱，热潮正向全世界蔓延中。这时两名少年偶然的相遇，将为他们向邪恶势力展开对抗的故事揭开序幕。

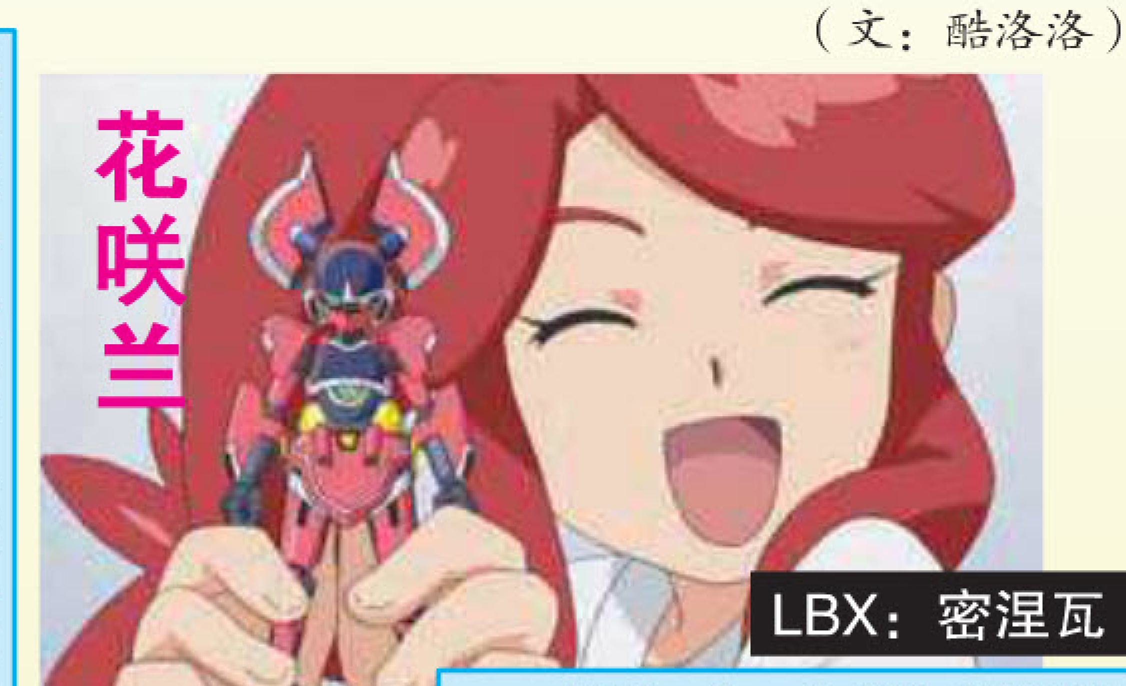
（文：酷洛洛）

大空弘

LBX：珀尔修斯

本作的新主人公，特别喜欢特摄英雄片《宇宙英雄塞斯人》的少年，非常擅长格斗游戏，虽然在LBX方面还是一名新人，但有着出众反射神经的他操作水平正逐渐提高。机缘巧合之下与绊相遇，从此一起向世界展开挑战。

花咲兰



LBX：密涅瓦

13岁，是一位擅长“花咲流真拳空手道”的功夫少女。因仰慕在第三届LBX世界大会中获胜的山野绊，开始了LBX之路。有着自己的格斗风格，在LBX对战中也擅长打击近战。由于比较直率热血，往往做事情也容易失败。在涩谷的武术大会中获胜，得到LBX“密涅瓦”，被山野博士选为“第三名战士”，和大空弘以及山野绊一起投身对抗神秘的敌人“观察者”。

山野绊

LBX：艾利西昂

前作的主人公，14岁。经过一年前革新者事件之后，无论是作为一名LBX玩家，还是他自己个人都有着很大的成长。现在的他已经是第三届LBX世界大会的冠军。对大空弘而言他就像是一个值得依赖的哥哥。



▲还有超巨型LBX狩猎者。



3DS版新系统前瞻！



3DS 3DS·纸盒战机 爆 加强版

ダンボール战机 爆ブースト

◆Level-5◆RPG◆预定2012年7月5日◆日版

3DS上的《纸盒战机 爆 加强版》是以PSP平台上《纸盒战机 爆》为基础的加料移植版，继前阵子放出的情报后，现在官方再次放出有关本作的情报。本作利用3DS的下触摸屏，让游戏的部件设置系统更为直观，在部件配置界面中，只需拖拽部件列表中的部件名到机体上，即可实现部件的安装和替换。过去PSP版游戏战斗时位于画面正中间的指令框，如今在3DS版利用上下分屏，已经移动到下屏幕中，让战斗界面变得更为简洁明了。另外本作加入了全新的要素，那就是游戏故事中最盛大的LBX世界大会“阿耳忒弥斯”，在这里除了有故事中众多强劲角色等待玩家的挑战外，还有从没见过的“全新角色”，决赛部分将采用5人大乱斗的形式进行，每场战斗的出场人员都会有所不同，玩家在挑战前得做好万全的准备，并运用战略，才能在乱战中获得胜利。（文：酷洛洛）

▶神秘的『新对手』，不过略懂本作的玩家也知道他们是谁……

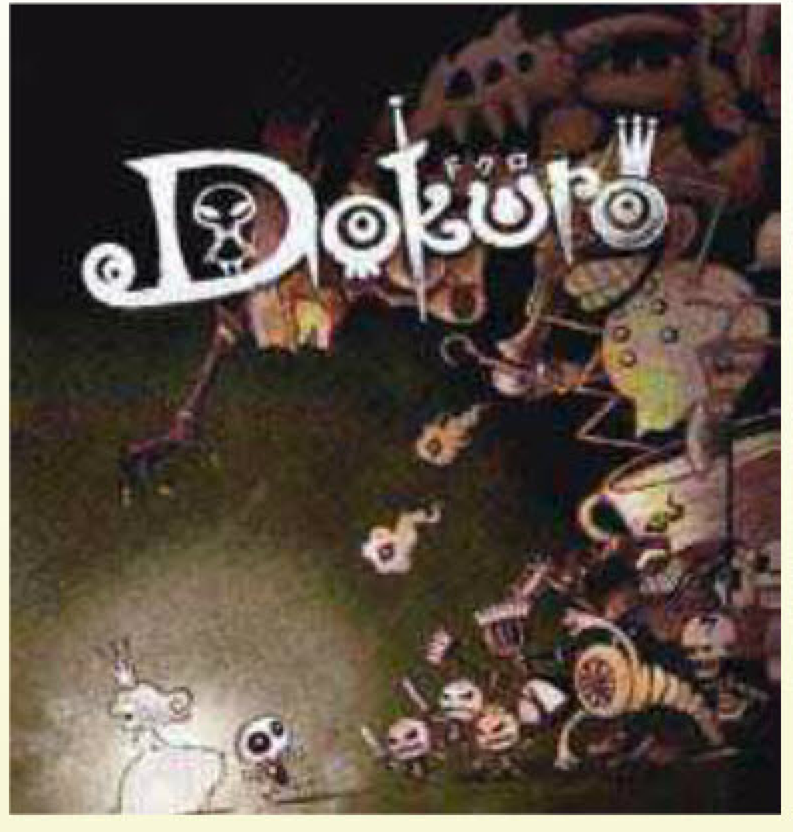


▲全新必杀非常华丽。



▲你能否在世界大会上脱颖而出呢？

人鬼情未了，救美的可不一定是英雄！



PSV 骷髅大冒险

Dokuro

◆SCE◆ACT◆预定2012年7月5日◆日版

之前推出了《仙境传说 奥德赛》的GungHo又将发售一款PSV游戏，本作的另类画面风格引起不少玩家的关注，而只有普通游戏一半的定价也颇为吸引人，下面就来看看详情。

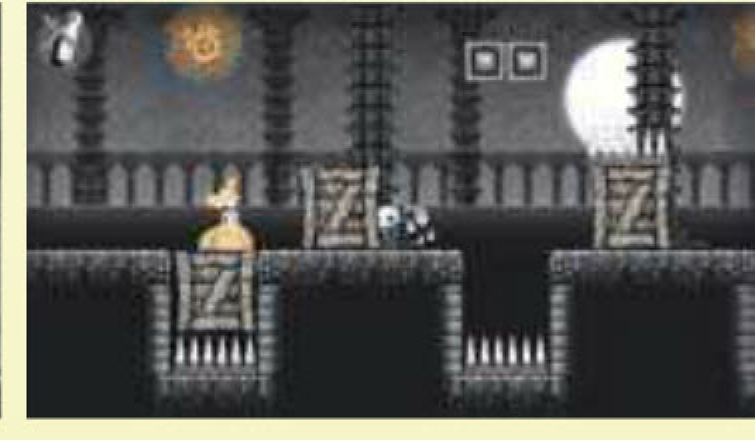
本作以粉笔画风的世界为舞台，主人公要担负从魔王城拯救公主的重任。游戏的重心在解谜上，主人公可在王子和骷髅两种形态间切换，使用二者不同的能力解谜闯关，听上去与《逃脱计划》略微相似，实际上由于公主的存在，也不妨将其视为2D版的《ICO》。除解谜外还会遭遇外表极具个性的杂兵和BOSS的攻击，需要把握它们的行动习惯，将其击破。虽然骷髅、妖怪充斥游戏，但笔调温和的画风丝毫不会给人带来恐惧感，而能让玩家在领略有趣谜题的同时，体验骷髅主人公和公主之间缠绵悱恻的故事，获得快乐与感动。（文：胧月）



▲双击触摸屏可从骷髅变为帅气王子，而双击背触板则可以变回骷髅。



▲看来本作是允许二段跳的，解谜是否也比较轻松向呢？



▲画面风格和人物表情都很温馨，带着你的公主赶快逃离吧。

在掌机上快乐地育成球队！



3DS 口袋足球联盟 快乐足球

ポケットサッカーリーグ カルチョビット

◆Nintendo◆SLG◆预定2012年7月12日◆日版

《快乐足球》是2006年在GBA上发售的一款包含经营和育成要素的模拟游戏，而在时隔6年之后，其续作终于将登陆3DS平台。玩家所扮演的是地区弱小足球队的教练，平日里需要通过特训提升队员的各项能力，并针对队内情况制定最合理的战术，进而争取在各项赛事中取得胜利。本国的联赛共分为4级，玩家的目标是率队直指最高级别的N1联赛，并争取夺得世界级大赛的奖杯。当然除了带队比赛外，玩家还需要负责挑选和买卖球员，而球队队服、队徽等也可以亲自设计。



▲作为教练，玩家当然无法亲自操纵球员比赛，只能从大局上进行调度。



▲发现心仪的队员就展开交涉，设法将其签入队中、增强队伍实力吧。

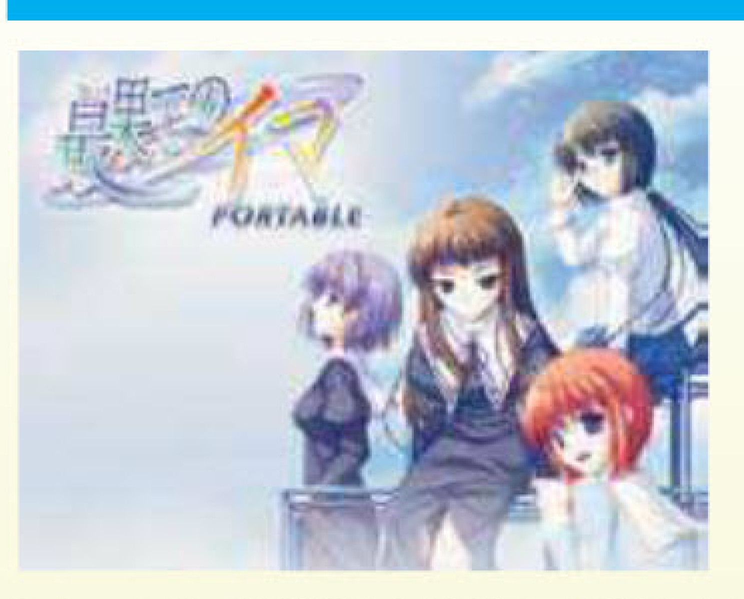


▲排兵布阵是教练的重要职责，一次正确的换人很可能彻底改变比赛的走向。

作为3DS平台的新作，游戏所对应的通信要素极为丰富。玩家不但可以通过因特网与其他人育成的队伍进行比赛，还可以查看网络排名。除了利用邂逅通信交换资料外，官方还会通过无意识通信提供一些特殊球队，供玩家们挑战。

（文：苍穹）

崩坏的日常，受考验的羁绊！



PSP 最后的现在 携带版

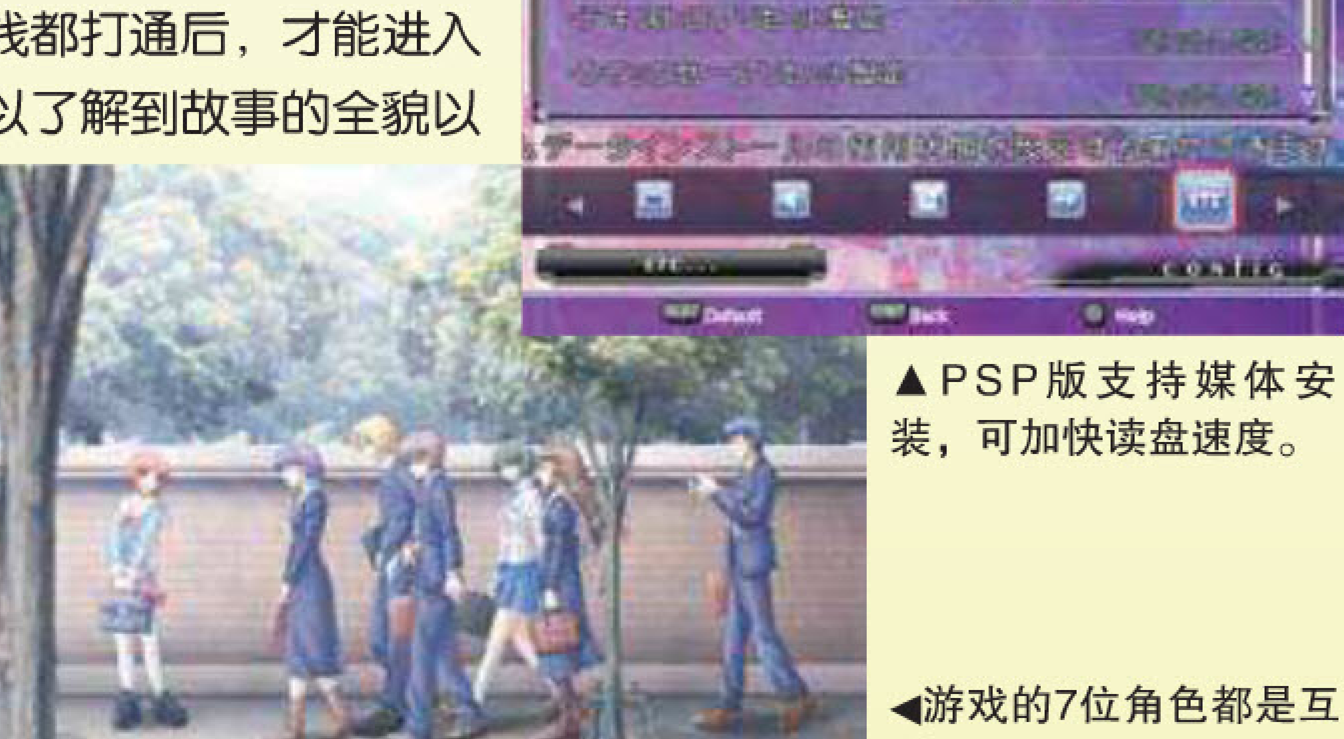
最果てのイマ PORTABLE

◆Cyberfront◆AVG◆预定2012年7月26日◆日版

于2005年在PC上发售的《最后的现在》是一部描写少男少女在崩坏的日常生活中不断成长的AVG，因富有哲学性的剧本受到好评，后来在2007年还推出了加入语音的《最后的现在 全语音版》，而即将推出PSP版就是在全语音版的基础上移植而来，并修正了剧本以及加入了新绘制的事件插画。本作的特别之处在于对话中是没有供玩家选择的分支选项的，而是通过选择对话中的关键词来展开不同的路线，这是和一般AVG不同的地方。另外本作登场的4位女主人公都有自己的专用路线，并且每人的路线中还分布着各种各样的伏线和谜团，当把这些路线都打通后，才能进入故事的最终路线“战争篇”，在这里可以了解到故事的全貌以及解明谜团。（文：乌冬）



▲通过选择关键词推进剧情。



▲PSP版支持媒体安装，可加快读盘速度。

◀游戏的7位角色都是互相认识的好朋友。

和圣诞美人一起欢度节日！



PSP 白熊铃星群 欢乐圣诞

しろくまベルスターズ ～ハッピ–ホリデ–ズ！～

◆Boost On◆AVG◆预定2012年7月26日◆日版

本作是2009年在PC平台发售的作品《白熊铃星群》的移植作，游戏讲述的是曾与圣诞老人相遇的少年一直憧憬着能和圣诞老人共同驰骋于星空，当少年长大并成长为独当一面的“驯鹿”时，要面对的却是一群正在成长的圣诞美少女，与她们的邂逅、回忆与奇迹将在圣诞树沉睡的地方——白熊町逐一呈现。

作为一款移植作品，本作的世界观和原作相比有追加的要素，另外主要角色的剧情事件自然也有所增加，次要角色也将更加活跃，除此之外还将收录完全原创剧情。由于新增了诸多新要素，全新的CG图片自然也少不了，PSP版还将收录全新的动画影像，让新老玩家都能得到满足。本作将分为普通版和初回限定版进行发售，初回限定版售价8190日元，除了游戏UMD外，还有描述圣诞美少女们欢乐闹剧的广播剧CD以及拥有全新CG、宣传插图以及和广播剧联动插图的特制小册子，具体是否值得购入就见仁见智了。

（文：阿鲁）



▲可怜的新人圣诞美少女被黄色双马尾狠狠滴训斥了。



▲大和抚子型的圣诞美少女也是存在的哦！



▲少年，和圣诞美少女一起翱翔于星空吧。

拯救时之带链接的混沌时空！



PSP 时之带 SchwarzOath

クロノベルト –SchwarzOath–

◆Boost On◆AVG◆预定2012年7月26日◆日版

本作是Boost On将旗下两大AVG《枪弹管家》以及《妖人》融合在一起，整合一个共通的世界观后推出的作品。《枪弹管家》曾在第173辑拼盘中为大家介绍过。而《妖人》主要讲述深秋时节神泽学园正在为学园祭忙碌，由于学生的暴走整个场面陷入一片混乱，突然有一个装着奇妙假肢的人来到学园，改变了这一切……

《时之带》将这两部作品的世界观融合，两部作品的主角都将登场，声优也均采用原班人马，包括平井达矢、吉野裕行、保村真等著名声优。游戏内奇妙的交叉设定是本作最大的特色，试想在《枪弹管家》中优雅的管家手持魔枪来到混乱的神泽学园，而神泽的众人也被卷入到八英雄之间的纷争中，一定能达到十分有趣的效果。本作中将收录大量全新绘制的CG，初回限定版将附送剧情广播剧CD以及豪华设定集，对于作品的粉丝来说不容错过。

（文：半夏）

▶《妖人》的主角——如月双七也将在本作登场。



▶CG均经过了重新绘制。



▶交错的世界观不知能带给我们什么样的惊喜。



栏目主持：LIKY

文 翔Starry、Civily练

又到一年高考时，不免又会感叹以前自己在高中时的游戏经历，那个时候中午只有45分钟的休息时间，我叼着豆奶和面包就冲到校门外的游戏室，短短的几十分钟似乎每一秒都让我过得那么美好，现在大把的游戏时间似乎又找不回当初的感觉，也许美好的东西总是留在回忆里的。

本辑游戏推荐 找回属于我们的"名字"

名之国

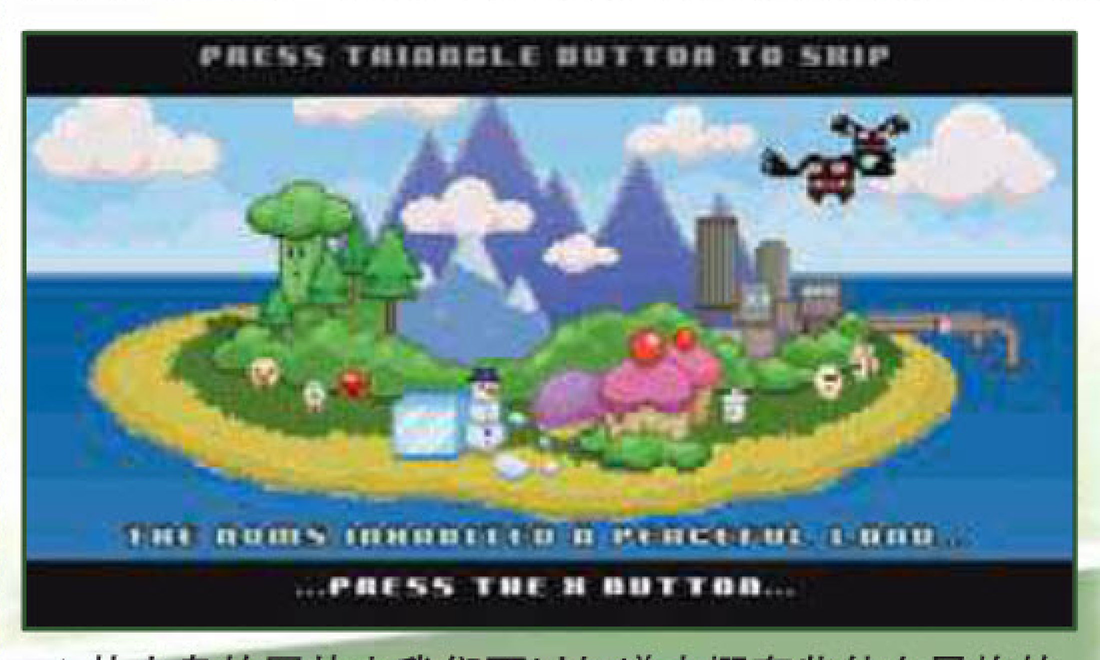
Nom nation

◆Playerthree◆ACT◆美版◆容量：243MB

小C一开始看到本作的名字感觉非常来劲，因为《二之国》、《王国之心》等带"国"字的游戏都给我一种是大作的感觉，拿起来玩过本作后小C发现自己的感觉只有一半准确，虽说本作并不是什么震撼人心的精品大作，但却也是一款不可多得的优秀小品。本作的世界观设定有点恶搞，主角像是一个白色的雪人，一出来就有几个光着膀子的猥琐和尚在天上漂浮给玩家当向导，而玩家在这个略显猥琐的世界中探寻被抢走的"姓名之书"，释放出能力解救被神秘力量所束缚的世界。游戏的画面偏向于粗糙的像素风格，色彩的搭配丰富却不媚俗，给人一种很清新的感觉，奶牛、小鸡等动物角色的神态很容易就把人萌翻，其实小C个人觉得本作的名字改为"吃之国"或许会更为恰当，因为本作中的诸多解谜要素都需要通过吃来完成，比如有些树干上画着番茄、洋葱等图案，玩家需要在周围找到相应的食物抬到树干面前吃掉，相应的障碍才会自动清除，而最猥琐的是吃了一种绿色的蘑菇后玩家将会获得打屁的能力，对，你没有听错，这个向下打屁的能力有助于玩家在空中的时候减缓落下速度，特别是在比较宽的悬崖必须要一直打着屁才能跳过去，还好这种超能力也是有时间限制的，不然就得一路听着打屁声游戏了，而类似恶趣味的谜题还有把自己吃胖后再把桥砸断等等，弄得我是一边玩一边笑。值得一提的是本作虽然画面马赛克得厉害，但系统却极为细致，除了表现在手感优秀外，在过关后玩家甚至可以看到在关卡中吃到过的每一样东西，各种数据巨细无比。总的来说本作把传统的解谜要素进行了幽默化处理，丰富的场景变化能让玩家时刻保持新鲜感，稍显遗憾的是本作的游戏模式稍显单调，在玩过一遍后没有太多动力重复游戏，喜欢轻松动作游戏的玩家不妨尝试一下本作。



▲那个奶牛实在是很可爱。



▲从小岛的图片上我们可以知道大概有些什么风格的关卡。

推荐给：动作游戏爱好者·喜欢像素风游戏的玩家

说明：8款推荐游戏的推荐程度按排列顺序依次递减，PSP游戏由于压制或精简会造成较大的大小差异，"容量"一栏数据仅供参考。

蓝山之冬

Winter In Blue Mountain

◆PAN Vision◆ACT◆欧版◆编号：6026

本作是一款童话题材的游戏，游戏中的蓝山是一个神圣之地，只有教徒才可以进入，而某天有一个戴红帽的小女孩在冬季误入圣地，玩家将扮演另外一名蓝帽教徒去山中寻找这位女孩。本作采用了3D画面，但实际操作方式还是经典的横版卷轴式，游戏的关卡设计得比较繁复，众多的平台需要玩家经常紧绷神经进行跳跃，而在关卡四处散落着许多罐头，每收集到一定数量下屏就会获得一个金色的雪花，而在规定时间通关或找到隐藏的金色魔法帽也会在通过关卡时获得额外的雪花奖励，不过要说的是游戏进行到后期会变得非常的困难，因为除了跳跃外还有谜题等着玩家解开，虽说基本都是什么启动机关开门的“苦力型”谜题，但是毕竟会耽误不少时间，没有很熟练的操作和敏捷的反应很难在规定时间内通过关卡。总的来说本作是一款对操作和耐心要求较高的动作游戏，过于单一的模式或许会让追求爽快的玩家很快失去兴趣，喜欢挑战的玩家不妨尝试一下本作。

推荐给：动作游戏爱好者·喜欢挑战的玩家

▲冰天雪地看起来似乎有点单调。

杜卡迪摩托挑战赛

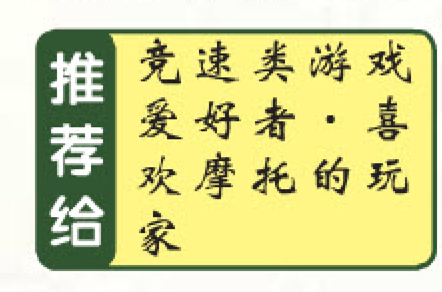
Ducati Challenge

◆Digital Tales◆RAC◆美版◆容量：320MB

杜卡迪是一家意大利摩托车生产商，其产品由于卓越的性能以及特色的设计而闻名，而本作就是一款以杜卡迪摩托为主题的竞速类游戏。本作的容量不大，然是画面素质却让人有些意外，无论从赛道场景还是摩托车的外型都做得非常细腻，特别是换挡、加速、侧身转弯等音效都做得非常逼真，看得出来厂商在做这款游戏时是进行过专业调研的，而且游戏中的后视系统也非常实用，玩家按下圆圈键即可看到身后视角的状况，在竞争激烈的转弯处玩家可以由此判断对手的车位从而进行战略调整，不过有点不合理的是后视系统只有在松开油门的情况下才能触发，为了保证成绩玩家只能尽量少看后视镜。除了普通的竞赛模式，玩家还可以在本作挑战模式与对手展开更激烈的斗争，而系统会根据比赛表现在EXTRA模式解锁相应的成就或插画。虽说本作画面和操作都不错，但或许是由于是小制作的原因，游戏中可以选择的赛道和摩托种类都不算多，喜欢竞速游戏的玩家值得一试。



▲在阴天比赛似乎比较压抑。



断罪的玛利亚 钟

断罪のマリア ~ la Campanella ~

◆Karin◆AVG◆日版◆容量：1.62GB

本作原是2009年在PC平台发售的一款以驱魔人为题材的冒险类游戏，而现在本作被移植到了PSP平台。本次移植除了把画面比例调整到适合PSP的比例外还加入了大量的CG和5个新的恋爱结局，而故事主线仍然讲述的是被派遣到驱魔师培养机关“圣巴尔毕那学园”学习的玛利亚被恶魔鬼附身，校园的少年们除了保护玛利亚外也投入到了组织恶魔信仰集团复活的行列中。本作的画面还算细腻，但是人设总让人觉得有点诡异，倒也和游戏驱魔人的主题契合，流程推进方面本作是比较传统的对话选择式，不过每次作选择时都会出现一个时钟表示时间限制，而按下Select可以看到众多驱魔师的级别和生命值，到了游戏后期角色的能力差别也会对结局有着关键影响。此外，本作给小C最大的感受就是各种巨细无比的特典和设置，特别是在特典中收录不同的场景、CG、背景音乐、特别故事等等超细致的内容，所以本作的容量能把UMD撑满也是有原因的。喜欢文字魔幻题材的玩家不妨尝试一下本作。



▲这个人设风格我不是太能接受啊。

推荐给：原作的粉丝·文字冒险类游戏爱好者

琼杰德与希泊巴之门

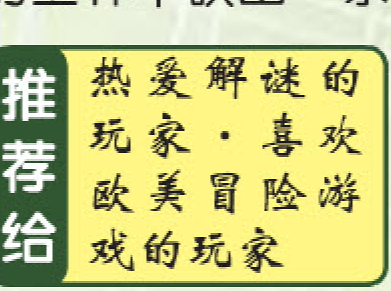
Joan Jade and the Gates of Xibalba

◆Alawar◆AVG◆欧版◆编号：6019

本作是一款比较传统的欧美式冒险游戏，游戏中玩家扮演一名优秀的考古学家琼杰德，在探索玛雅部落遗址探险的时候，一伙对宝藏图谋不轨的黑帮绑架了琼杰德的三个孩子来进行威胁，玩家除了要找到宝藏外也要解救出亲人。本作的画面偏向于欧式的风格，色彩浓厚且细节丰富，玩家在场景中需要按照清单找出各种解谜需要用到的物件，这可不是一件轻松的事情，本作场景中的物件并不是每样都放在外面，玩家经常需要翻箱倒柜才能找关键物品，不过，如果在规定时间内玩家没找出任何物品系统也会出现提示，让游戏能时刻保持一个顺畅的节奏。本作的许多环节都加入了小游戏要素，比如其中一个地方玩家需要利用触摸屏控制砍刀，然后在布满荆棘的丛林中砍出一条通往其它场景的小路。值得一提的本作的菜单设计得很科学，只需点击下屏右上角就会从上屏自动滑下，既美观又实用。喜欢欧美冒险类游戏的玩家不妨尝试一下本作。



▲怎么才能把这些油管连接上？

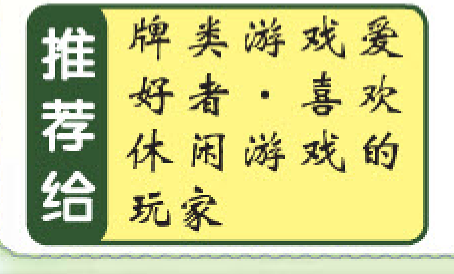

推荐给 热爱解谜的玩家·喜欢欧美冒险游戏的玩家

经典卡牌游戏

Card Games The Classics

◆Deep Silver◆PUZ◆欧版◆编号：6033

扑克算得上是人类发明的游戏道具中传播最广泛的了，仅仅54张牌可以演变出千变万化的玩法，而本作就是一款以扑克为主题的作品。本作主要分为经典、赌场、接龙三种大的游戏玩法，而每种大的玩法下面又有许多小的分支玩法，比如赌场玩法中有田纳西、奥马哈、黑杰克等九种玩法，虽说不一定每种你都会觉得好玩，但是总会找适合你的玩法。本作主打扑克的社交对战，游戏中的联机和互联网模式都做得十分强大，玩家在下屏进行游戏，而上屏则同步用3D的形式表现牌桌上的每个细节，每个人出牌、观望的表情都做得惟妙惟肖，会让人觉得真是在打牌一样，而在游戏中还允许玩家对上屏的游戏场景进行旋转，让视角始终处在一个好的角度。值得一提的是本作的单机模式也并不弱，跟对战模式差别不大，电脑的AI也算不错，丰富多彩的玩法让耐玩度显得非常高，不要要吐槽的是本作的背景音乐实在跟悬疑片样，感觉非常地不搭调。喜欢牌类游戏的玩家不妨尝试一下本作。


推荐给 牌类游戏爱好者·喜欢休闲游戏的玩家



▲典型的三缺一。

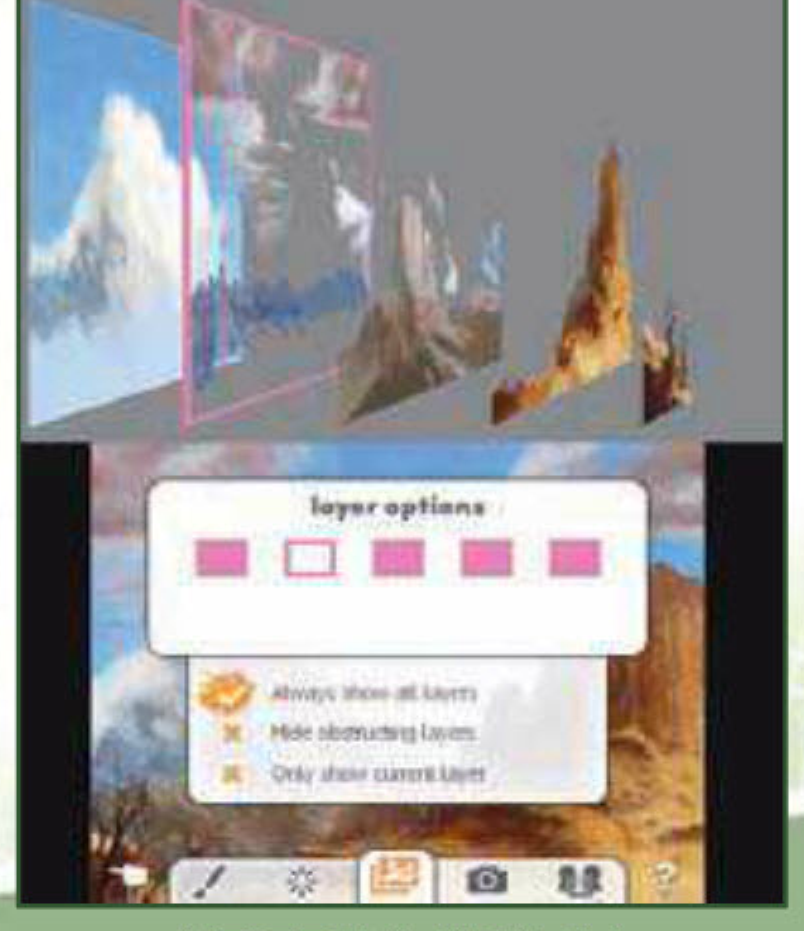
色彩3D



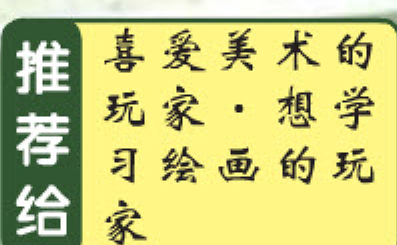
COLORS 3D

◆Collecting Smiles◆ETC◆美版

以前有不少厂商尝试着把NDS的触摸屏利用起来制作一些绘画游戏，但由于极能限制表现并不太理想，而平台过渡到性能强劲的3DS后这一切有了改观。说本作是一款游戏小C觉得有些牵强，其更像是一款绘图软件，简约的标题和界面显得有些专业，而正式进入游戏后玩家可以直接选择“New painting”开始新绘画。笔是画画的基础，在画板界面玩家可以通过L键打开功能菜单选择圆笔、喷枪和涂抹三种画笔，而颜色可以在画面中间的调色盘选取。本作最吸引人的地方在于引入了多种专业的混合模式，通过十字键玩家可以快捷的选择，比如向下是进入按压模式，用于大面积涂色，而在大致填好色后再按上进入调和模式即可进行更细微的色彩过渡调整，如果玩家对画画的流程还是一知半解，那么不妨进入到EXTRA模式中，里面收录了水彩、油画等不同技法的教程，能帮助玩家对画画有更深入的了解。喜欢画画且对专业性有一定要求的玩家不妨尝试一下本作。



▲分图层画能有效提高效率。


推荐给 喜爱美术的玩家·想学习绘画的玩家

神秘花园守护者

Defenders of the Mystic Garden

◆Twisted Dragon◆RTS◆欧版◆容量：420MB

塔防是这几年热炒的一个游戏类型，既老少咸宜又不会耗费太多精力。本作是一款PSN塔防作品，游戏的画面实在是不敢恭维，无论是帧数还是角色设定都是惨不忍睹，特别是场景中的木桩直接就是把一个素材直接贴在了地上，连建模也省了。不过撇开画面，本作的战斗还做得有模有样的，一共有战士、弓箭手、火法师、冰法师四种职业，玩家可以在花园里随意设置它们并保护终点处的草莓不被偷吃，而打怪获得的钱玩家可以用来购买兵或者是升级原有单位，由于敌人每一波的能力和特点都有比较大的差异，比如经常前一波还是10个甲虫后一波就变成了10个飞虫，而最勇猛的战士只能攻击地面单位，如果不全部换成弓箭手来向天上攻击，很难保证草莓不被偷吃，所以期间玩家会忙于不断地买入卖出、升级、设置位置，到了后期基本上会随时处于手忙脚乱的状态，每次通关虽说被折腾的够呛也会有很强烈的成就感。不介意画面的塔防游戏爱好者不妨尝试一下本作。

▲这个石头和木桩的贴图简直让人无法接受。

推荐给 对画面不是太注重的玩家·喜欢游戏节奏紧张的玩家



PSP短消息

●以炼金术和学校生活为主题的人气RPG作品《玛娜传奇 学园的炼金术士们》在近日发布了完全汉化版。此次除了文本和图片外，动画中的对话也进行了翻译，系列的粉丝玩家不要错过。

●由恋爱冒险游戏《人鱼绝恋》改编的麻将游戏《人鱼绝恋麻将》在近日发布了简体汉化版，虽说本作标题是麻将，但是实际还包含了连连看等有趣的小游戏，感兴趣的玩家不妨尝试一下本作。

●讲述学院生活的恋爱冒险游戏“《娇蛮之吻》系列”的最新作《娇蛮之吻3 学期 携带版》在近日登陆PSP平台，相对于PC版本作拥有独占的原创剧本。游戏最大的特点在于登场的女主角们都非常傲娇，性格偏向硬朗，喜欢“女王”的玩家不妨一试。

●以动画《Phi Brain 神之谜题》为题材改编而成的解谜类游戏《Phi Brain 绊之谜》在近日推出。本作主要讲的是喜欢谜题的高中生大门Kaito的在一系列冒险活动，在本作的故事模式中除了有大量让人绞尽脑汁的题目外，动画中的经典谜题也会悉数登场。



▲娇蛮的小姐难照料。

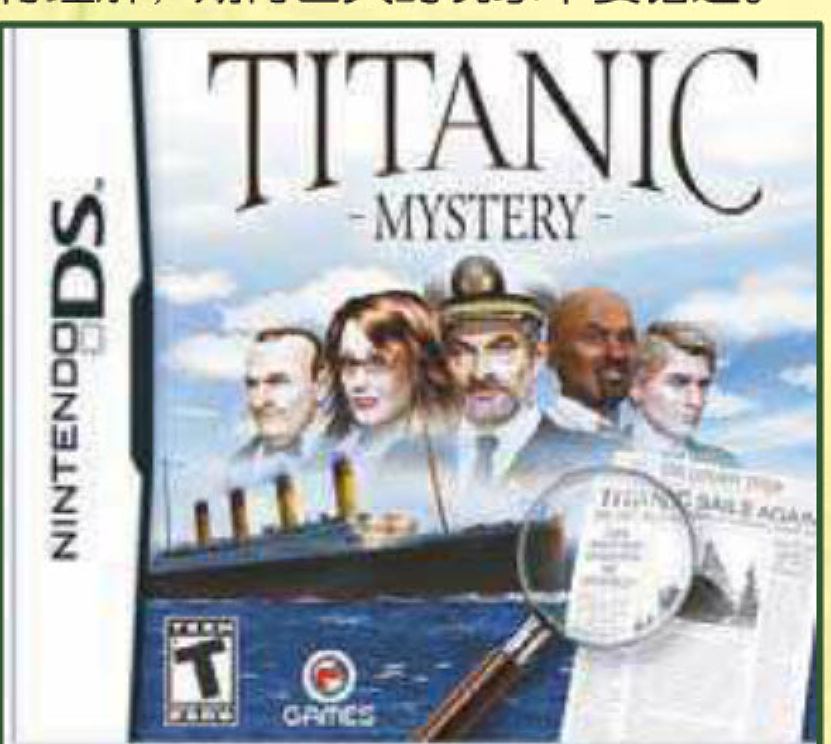


●SEGA推出的A·RPG大作《梦幻之星 ZERO》在近日发布了简体中文版，因为程序破解原因有少数文本没有汉化，但是并不影响玩家对游戏剧情进行理解，期待已久的玩家不要错过。

●根据电视剧版《泰坦尼克号》改编的冒险类游戏《泰坦尼克号之谜》近日推出了美版。本作的剧情和电影版有所不同，一位神秘的对手在船上藏匿了炸弹，而玩家需要冒险找出炸弹隐藏位置，解救游轮和客人。

●欢快的音乐类游戏《艾尔文和花栗鼠3》在近日发布了欧版。游戏中玩家可以使用六位可爱的老鼠角色，超过50首热情洋溢的曲子定能让你充分感受音乐的魅力。

●近日推出的《约瑟芬酒店 博格碎片》是一款解谜冒险类游戏，玩家扮演的小兔子在岛上度假时觉得无聊产生了冒险的想法，一路上遭遇的各种困难会以有趣小游戏的形式展开。



▲你能解开泰坦尼克号的沉没之谜吗?

最近迷上了看贝尔格里尔的《荒野求生》节目，一开始看觉得很是刺激，但看多了以后还是有些地方忍不住想吐槽，在节目中贝爷简直是终结者啊，基本上除了眼镜蛇这种杀手级别的动物外见啥吃啥，什么骆驼、虫、蜘蛛等都不在话下，建议大家不要在吃饭的时候看这种高刺激节目，超级影响食欲。

文 苍穹 美编 sienna



攻略透解 GUIDE THROUGH

本作是近年来较为少见的“四合一”新作合集，收录了4款玩法和风格迥异的作品，折合每款游戏也只有不到1000日元。究竟由4位不同的制作人所带来的游戏是否适合自己的口味呢？感兴趣的玩家不妨先看看玩法再做定夺。

3DS	ETC	其他・合集
联合01		
Guild01		
Level-5	日版	2012年5月31日
1人	3980日元	对应邂逅通信

《时间旅人 特别篇》解锁条件

事先介绍一下，《联合01》里收录了即将在7月12日发售的跨平台AVG《时间旅人》的特别篇，在游戏选择界面的“特别收录”项目中。想要玩到必须先游玩其他4款游戏并达成一定条件，具体如下：解放少女——故事模式通关（难度不限）；俺是出租武器的——“玩家情报（ユ–ザ–情报）”的“经过日数”一项到达15天；机场管理人——自己的机场成为“国际机场”；真红圣骸布——“第2章：忏悔”开篇事件结束后。

另外，在游戏选择界面右下角还有一个“机密（シ–クレット）”项目，是要在《联合02》发售后取得密码（シ–クレットパスワ–ド）才能进行联动的，目前没有用处。



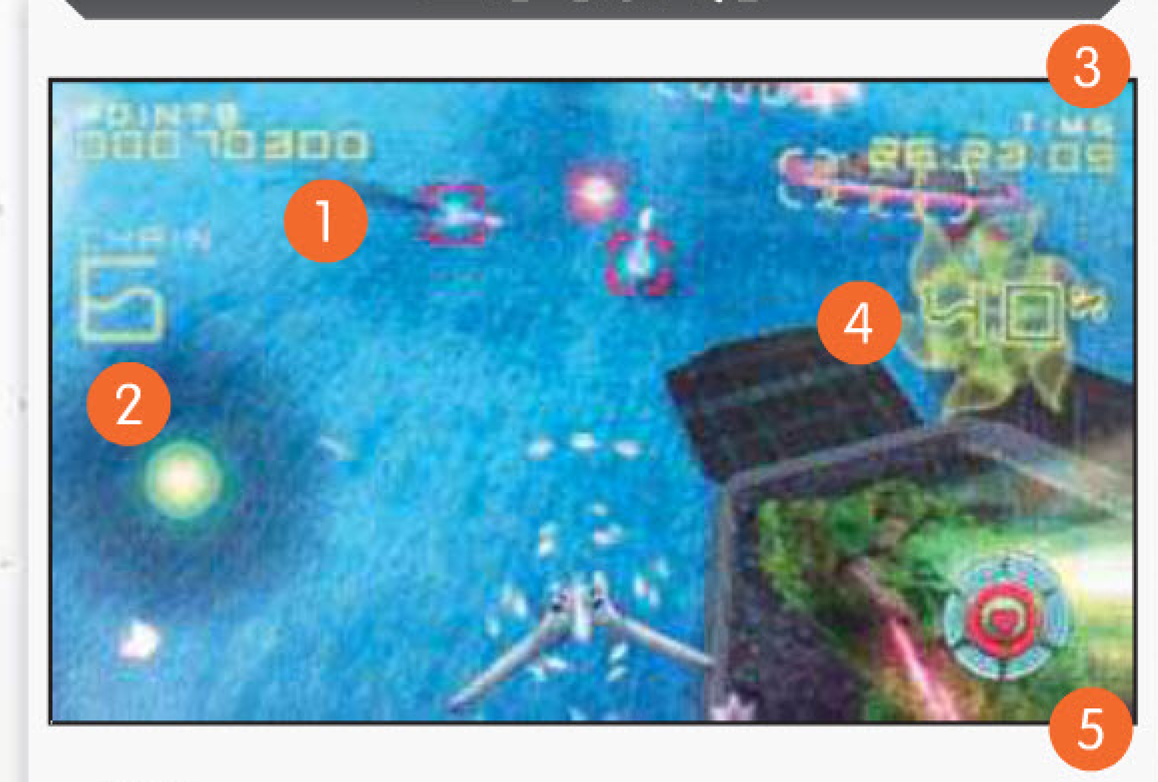
解放少女

解放少女

◆STG◆射击◆制作人：须田刚一

系统介绍

画面解说



1.分数
2.连锁数
3.残余时间
4.绿化率
5.护盾&弹药&生命槽



6.刀槽
7.小型楔数
8.任务菜单
9.武器图标
10.简略地图

连锁数：连续击破敌人就能形成连锁，不但可以得到补充护盾的能量，对分数也有所加成，但时间间隔较短。在击破小型BOSS时其会发生爆炸，周边的杂兵被卷入其中的同时连锁数也会飞速上涨。

绿化率：在战场上有一些不会攻击、但我方对其有锁定判定的建筑物，击破后就能提升绿化率。每关的绿化率最高为100%，对过关时的总分有影响。

护盾&弹药：上屏右下角的绿色能量块同时表示解放机的护盾与弹药，中央红心周围的红色槽才是主角的体力。受到攻击时优先会消耗护盾槽，在其清空前都不会伤及体力，但护盾减少时解放机的弹药上限也会减少。当玩家展开攻击时，该槽会变暗（1发导弹1格），全部耗尽的话则需要一个短暂的补充时间，此时解放机处在无防备状态，一旦被攻击就会受到巨大伤害，因此一定要注意适当保留残弹以防万一。

基本操作

按键	效果
滑杆↑/↓	前进/后退
滑杆←/→	向左/右转向
L+滑杆←/→	平行移动
触摸屏	移动准星/攻击/决定/对话推进
A/B	对话推进
Start	暂停并调出系统菜单

高速移动&挣脱：将滑杆推住↑方向不放，数秒钟后主角机就会向前进行高速移动；部分敌人会使用网或冰等束缚型的招式，被命中后要快速向←、→不断反复地推动滑杆，如此方能挣脱。

武器切换：游戏中共有两种武器——导弹和激光，点击下屏幕右上角的武器图标可以进行切换。两种武器的特性和操作有所不同，导弹可以同时锁定多个目标，也可以通过蓄力让多发导弹攻击同一个目标；激光是持续的线性攻击，在BOSS战中有奇效。

锁定与发射：（导弹）触控笔点击下屏幕时，上屏会出现准星，拖动触控笔锁定敌人后再将笔提起就能发射导弹，导弹可以进行多重锁定，而锁定一个敌人后点住下屏幕一段时间则会进行蓄力，此时松开就能发射多发导弹同时对该目标进行打击；（激光）触控笔点击下屏幕后半秒后就会向指定方向发射激光，拖动触控笔可以改变激光的方向，提起笔时中止发射。

刀攻击&反击：下屏幕左上角的刀槽蓄满后，在该处向→划动触控笔即可使出刀攻击，效果为向前方投掷光刀，造成范围性爆炸伤害。在刀槽蓄满的情况下受到巨大伤害时主角会自动发动反击，此时在下屏快速划动触控笔（方向不限）即可挥动光刀进行攻击，效果时间内全身无敌。

特攻：在每关的BOSS露出最后一个核心时才能使用，下屏幕会出现“トッコウ”字样，点击后待主角冲入敌人内部时用触控笔在下屏幕顺时针不断画圈，直至击破BOSS。



模式介绍

故事模式（ストーリー）：游戏的主要模式，有3种难度——简单（イージー）、普通（ノーマル）、困难（ハード）可选。每过一关都会自动记录，主角体力耗尽或限制时间减为0时任务失败，接关次数减为0时便会Game Over。

关卡挑战（ステ-ジアタック）：选择并挑战任意关卡，没有接关的设定。系统会记录下前5位的高分，但必须先通关一次“故事模式”才能选择相应难度的指定关卡。
设定：可对游戏的平行移动方式进行设置（是按住L键锁定，还是每按一下L键自动切换），或调整背景音乐、音效、语音的音量。
记录：查看各关卡的得分（スコア）和完成时间，“展览室（ギャラリ-）”可以查看已解放的称号、游戏的设定资料或播放游戏中的动画。

关卡攻略

Stage1～4各有4个主任务和1个副任务，当玩家以不同模式或难度进入游戏时，任务的位置可能会略有变化，下文以Normal难度的故事模式为准，任务的方位以军事上惯用的“点钟方向”表示。攻略除了介绍各个任务及BOSS战的攻关要点外，还会给出达成100%的绿化率的注意事项。

Stage1 旧首都东京

新日本大总统——主人公大空翔子驾驶着解放机“神威（カムイ）”出击，开战后可以选择是否需要介绍基本操作。教学任务要求全灭机场上的敌战车，破坏此处的建筑后绿化率达到3%。Mission 1：破坏小型楔——1点钟方向的岛屿上有第一个小型楔，先攻击上方的红色核心，待其HP削减掉约3/4后会上升，此时再攻击下方的弱点即可将其消灭（后文就不再赘述）。小型楔爆炸的同时会将岛上的建筑一同引爆，绿化率到达18%。Sub Mission：30秒内对大桥进行绿化——往第二个小型楔、即11点钟方向飞行时海面上能看到跨海大桥，将它们打爆可以把绿化率提升至27%，海面上的战舰会不断放出导弹，被锁定时注意拉开间距并发射导弹将其摧毁。Mission 2：破坏小型楔——岛上的战车数量极多，求稳妥的话可以现在外围盘旋，消灭杂兵后再深入进攻小型楔。清掉此岛后绿化率达到41%。Mission 3：破坏小型楔——飞往9点钟方向的岛屿时同样别忘了击破大桥，攻击的同时注意不要被红色的激光锁定，摧毁第3个小型楔后绿化度达到60%。

此时10点钟方向的BOSS区域就可以进入了，不过不用着急靠近BOSS，先把跨海大桥和小岛外围的建筑清掉，因为击破BOSS时的爆炸是来不及令周遭发生绿化的，确保绿化率达到100%后再触发剧情。“闪光”的基本打法与小型楔一致，但稍微繁琐一些，下方的核心有数个，需要逐一攻击，令其从地面中拔出。瞄准BOSS的同时结合L键通过平行移动来躲避攻击，红色的光圈攻击若来不及躲开也可以从正中央突破。BOSS拔起后会追加激光攻击，威力很大，要多用横向移动来回避，护盾损耗严重时就依靠击破周围的杂兵来寻求恢复。待BOSS最下面一级的核心露出后使用“特攻”即可将其彻底摧毁。



▲无论小型楔还是大型楔，都要顺次攻击核心令其逐级向上拔起。

Stage2 鹿儿岛

开战后即可得到新武器“激光”，在破坏敌方发射的导弹时非常方便。Mission 1：找到并破坏隐藏的小型楔——目标隐藏在10点钟方向的岛屿上，只能依靠导弹的准星进行搜寻，发现空地处有锁定判定后立刻攻击，就能令小型楔现身，随后清掉岛上的建筑令绿化度达到11%。Mission 2：全灭敌方战舰——2点钟方向共有5艘战舰，建议直接用激光扫射，全灭后小型楔就会从海底升起。10点钟方向的岛屿上还有少许建筑物是在爆炸范围外的，记得去手动清掉，令绿化度达到52%。Mission 3：全灭敌方潜水艇——3点钟方向的作战区域内共有4艘潜水艇，在其下潜的时候是没有受创判定的，建议先用导弹瞄准并蓄力，待其上浮后迅速

联合01

击破。Sub Mission：破坏弹道导弹——敌方的新型导弹设施位于潜水艇战区的7点钟方向、共两座，摧毁岛上的剩余建筑令绿化度提升至76%。

BOSS区域5点钟方向还有一座小岛，能令绿化度一举达到100%，不要漏了。“玄武”会不断投射出着火的石块，建议顺着其投射规律往左侧平行移动。待其升起后周围的小石块会挡住玩家瞄准核心的视线，用导弹轻松就可以摧毁，而发射激光反倒不容易打碎，因此建议用导弹的多重锁定迅速清掉石块，再对准核心猛攻。随后BOSS的最大威胁在于喷射到地面上的火柱，而飞出的石块无论是否带火、全部都是能用导弹击破的，故还是推荐使用导弹攻击，直至其露出最后的核心。



▲合理运用激光，对BOSS的核心几乎能达到“秒杀”的效果。

Stage3 大阪

Mission 1：破坏城壁内的敌方据点——首个潜入任务要求不能被敌方的防御兵器察觉，注意观察其视角（红色扇形）、跟随着箭头指示慢慢前进即可。进入建筑正中先后将战车生产据点和小型楔击破，绿化率达到8%。Mission 2：破坏敌方雷达基地——5点钟方向的基地上空有很多红色的对空探测器，在攻击雷达的同时不能被其察觉，否则雷达周围会出现免疫一切攻击的防护屏。不慎触发警报的话先离开后再返回即可，清空这一区域绿化度能达到16%。Sub Mission：40秒内破坏敌方燃料罐——9点钟位置有大量的燃料罐，优先打爆大型的即可引发连锁爆炸。这里还有很多厂房，全部破坏绿化度可提升至45%。Mission 3：破坏烟雾的发生源——6点钟位置的众多建筑隐藏在迷雾中，推荐用导弹的锁定功能来摧毁那些发出红色光亮的建筑，随后烟雾便会散去，击破小型楔后绿化率应为59%。在前往BOSS区域前先向东，即回到本关开始时位置，这里有两座灯火通明的高架桥，沿着两座桥将周边岛屿上的建筑尽数击毁，绿化率可升至89%，而最后的11%则在BOSS周围。

“钢虎”在初期只会放出飞盘，速度缓慢比较好躲。在连续击破两个核心后空中会跳下一个机器人、张开防护屏替BOSS挡住弱点，而BOSS也会追加激光攻击。此时建议换上导弹，用多重锁定快速攻击机器人的护屏，其颜色全部由紫红变成大红色后、机器人就会陷入一段时间的硬直，此时就是攻击BOSS核心的绝佳时机。BOSS放出黑色的屏障时保持位于其正中即可，一旦被网缠住要快速挣脱，否则被激光正面命中的伤害极大，而漫天飞舞的导弹则是用来恢复护盾槽的最好目标。

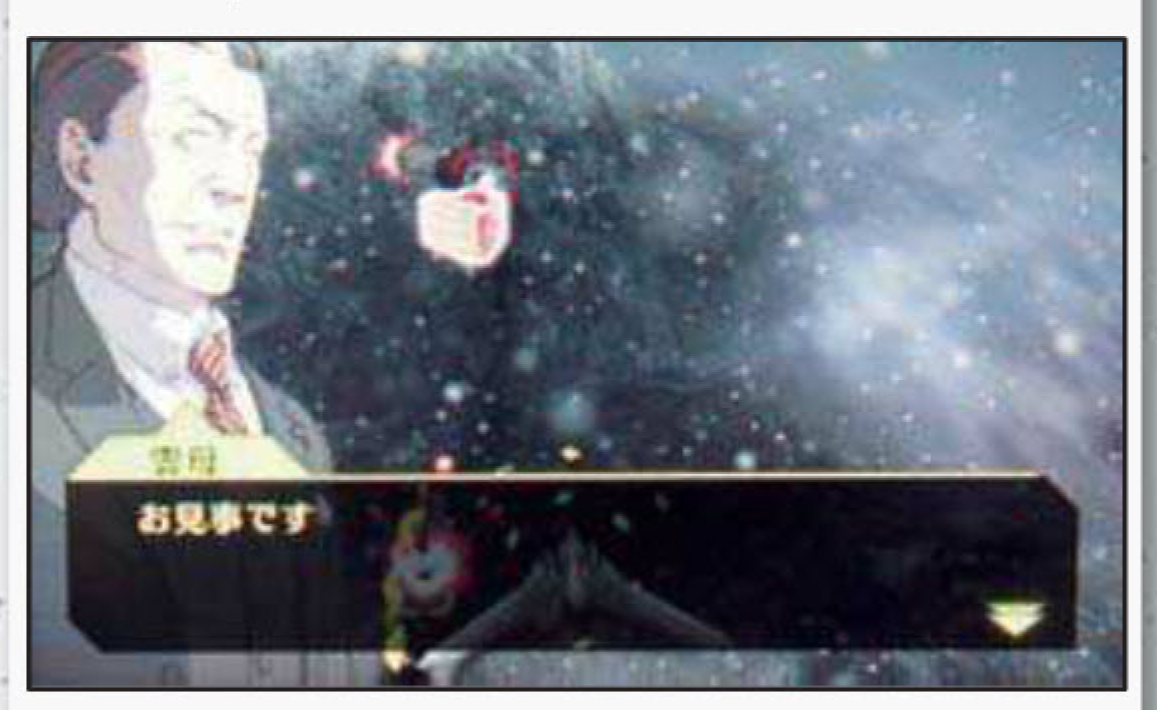


▲一旦进入敌方的视线警报就会作响，通道被封死的同时地面也会涌出大量敌人。

Stage4 北海道

Mission 1：找到并破坏隐藏的小型楔——搜索隐藏的目标时依然要利用导弹的锁定功能，小型楔位于山谷的凹陷处，击破后绿化率可达11%。Mission 2：找到并破坏隐藏的小型楔——第二个隐藏的目标位于10点钟方向的山巅，摧毁后绿化率升至35%。Sub Mission：寻找雪中隐藏着的物体：往6点钟的方向直飞，在飘雪中慢慢用锁定框进行地毯式搜索，攻击后弹出一块蛋糕即可完成。Mission 3：破坏全部的列车——列车的位置全部会在地图上标示出来，而且其移动较慢、不难对付。在完成这一任务的同时要注意轨道周围是否有可以攻击的建筑，本关的绿化目标大多是这样散落在各处山峦上的，不太好描述其具体方位，只要保持耐心慢慢搜寻，在进入BOSS战前就可以实现100%绿化率了。

“摩周”前期以冰块和石块攻击为主，发出的蓝色激光不能只朝一个方向平移，需要看准时机做上下移动才能避开。待击破BOSS的两个核心后其周身会出现红色的晶体，此状态下可以反射攻击，用激光的话非常容易伤及自己，如果非要此时攻击的话建议使用导弹蓄力，发射后立刻高速移动离开原处，这样反弹回来的攻击大多就会落空了。BOSS投射的蓝色光球同样有束缚的特性，不过还算比较好挣脱，而且也能直接用攻击打掉。



▲副任务的隐藏目标位置是会随机变化的，同样要利用导弹来慢慢寻找。

Stage5 新日本上空

本关只有BOSS战，第一阶段的目标是在限定时间内追赶“神兽·八咫鸟”，它会向后丢出无数的光球，不过我方在加速前冲的同时利用导弹进行多重锁定即可击破，同时还能达成极高的连锁数。倒计时结束后双方在富士山高空展开决战。神兽身上共有5个弱点：头、身、尾、两翼，需要玩家逐一破坏。BOSS口中喷吐的火球很容易闪避，放出的小型神鸟也基本没有威胁，大量紫红色的光球依旧可供玩家恢复护盾槽，最大的威胁还是其连续放出的气刃，由于数量极多、气势逼人，一个失误就可能导致玩家连续受创。此时建议保持在原地轻推滑杆平移，能不移动时尽量不动，用最小幅度的晃动来化解攻击。一定时间后BOSS会在身前放出结界，一切攻击对它都无效，只有先打破4个封印才能将结界破除。此战由于BOSS的位置离我方较远，建议用自动追尾的导弹展开攻击。BOSS虽然比较耐打，掌握规律后就不难对付了。最后的结局显然意犹未尽，玩家何时才能再与大空翔子并肩作战就不得而知了……



▶能否冷静地躲开大量的气刃是此战的关键，应在按住L键的同时轻推滑杆用小幅度平移。

称号收集

达成一定条件后可以解放“展览室（ギャラリ－）”中的称号，共30个，而开启最后两个称号后还可以欣赏开场和结局时的动画。达成100%绿化率的方法请参看前面的攻略；要求一定连锁数的称号在第5关初始、追逐BOSS时攻击其放出的光球就可以轻松达成；无伤过关指的是体力槽不减，护盾受损并不影响，因此可以选简单难度挑战第一关来拿取；指定难度游戏10次的称号并不要求通关，只要完成1关便算1次，因此建议在“关卡挑战”中刷；“国民支持率”是故事模式通关时才会显示的项目，与玩家在各个关卡的绿化率、过关时间等评价有关。

称号	解放条件
01.出击少女	首次出击
02.平行少女	进行平行移动操作
03.剑の舞	使出刀攻击
04.世界の果てまで	触碰地图的边缘
05.サブミション少女	完成副任务
06.攻击少女	体验全部种类的攻击方式
07.东京解放	通过Stage1
08.鹿儿岛解放	通过Stage2
09.大阪解放	通过Stage3
10.北海道解放	通过Stage4
11.富士山解放	通过Stage5
12.破坏の证（战车）	累计破坏300辆战车
13.破坏の证（战舰）	累计破坏50艘战舰
14.破坏の证（炮台）	累计破坏50座炮台
15.破坏の证（潜水艇）	累计破坏30艘潜水艇
16.破坏の证（步行战车）	累计破坏100辆步行战车
17.破坏の证（炮台列车）	累计破坏50辆列车
18.ビギナ－パイロット	总游戏时间突破2小时
19.ベテランパイロット	总游戏时间突破4小时
20.チェイン少女	连锁数达50以上
21.东京绿化	Stage1绿化率达到100%
22.鹿儿岛绿化	Stage2绿化率达到100%
23.大阪绿化	Stage3绿化率达到100%
24.北海道绿化	Stage4绿化率达到100%
25.もっとチェイン少女	连锁数达100以上
26.无伤の少女	无伤通过任意关卡
27.解放ファン	以Normal难度游戏10次
28.解放マニア	以Hard难度游戏10次
29.驱出し大统领	完成故事模式的Stage1
30.完璧大统领	国民支持率达到100%



机场管理人

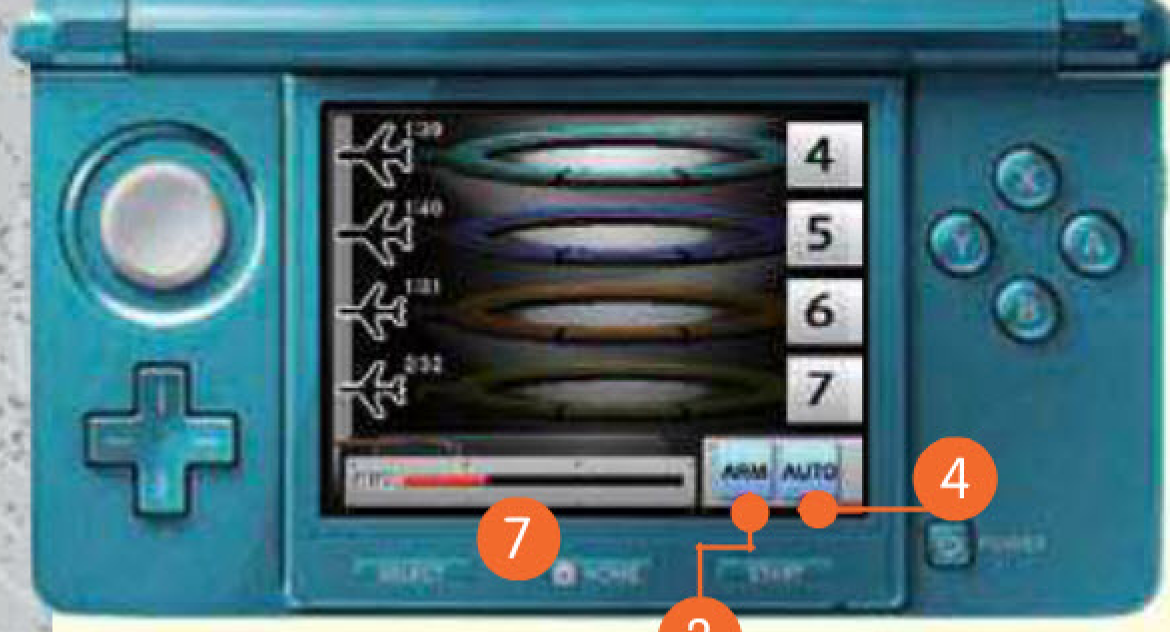
エアロポ-タ-

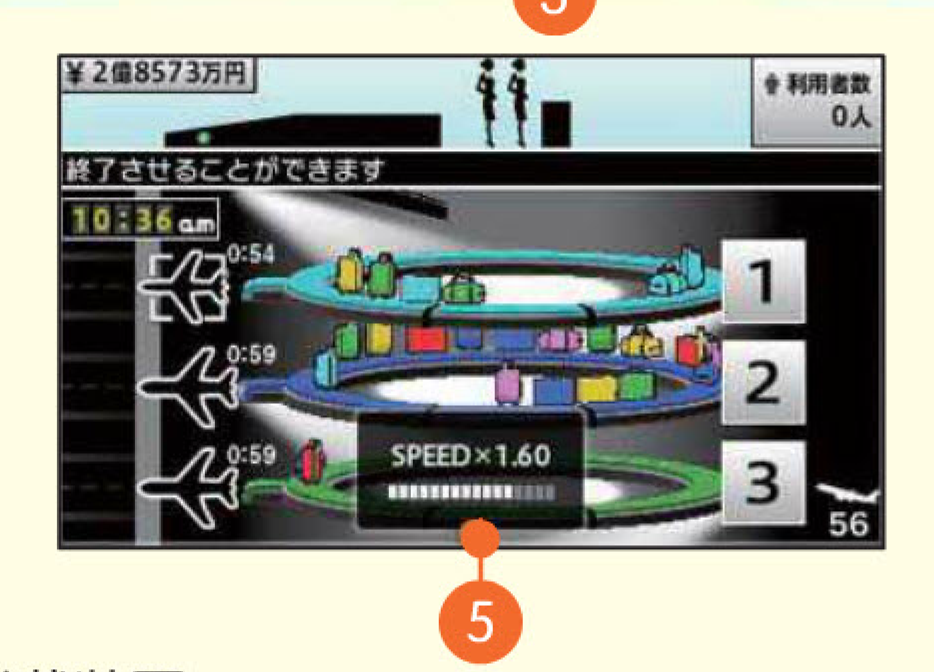
◆SLG◆模拟・经营◆制作人：斋藤由多加

系统介绍

画面解说







1.拦截装置
2.传送轨道
3.超级吊臂开关
4.自动装填开关
5.速度滑块
6.待发的飞机，旁边的倒计时为起飞时间
7.燃料，用于给机场提供电力
8.利用者数，目前已经顺利送出的乘客数量
9.飞机数，预定于当天进入机场的残余飞机数量

基本操作

按键	效果
滑杆↑↓	开启/关闭照明设施
十字键↑↓	选择飞机&传送轨道
十字键←→	调节传送轨道速度
L	左侧吊臂落下
R	右侧吊臂落下
A	货物装填/确定
B	取消
X	放入/移开拦截装置
Y	快速购入燃料
触控笔	（点击ARM或AUTO字样）开启/关闭特殊装置效果
Start	强行结束当天的营业

注：部分功能需要在得到相应装置后才能开启。

模式介绍

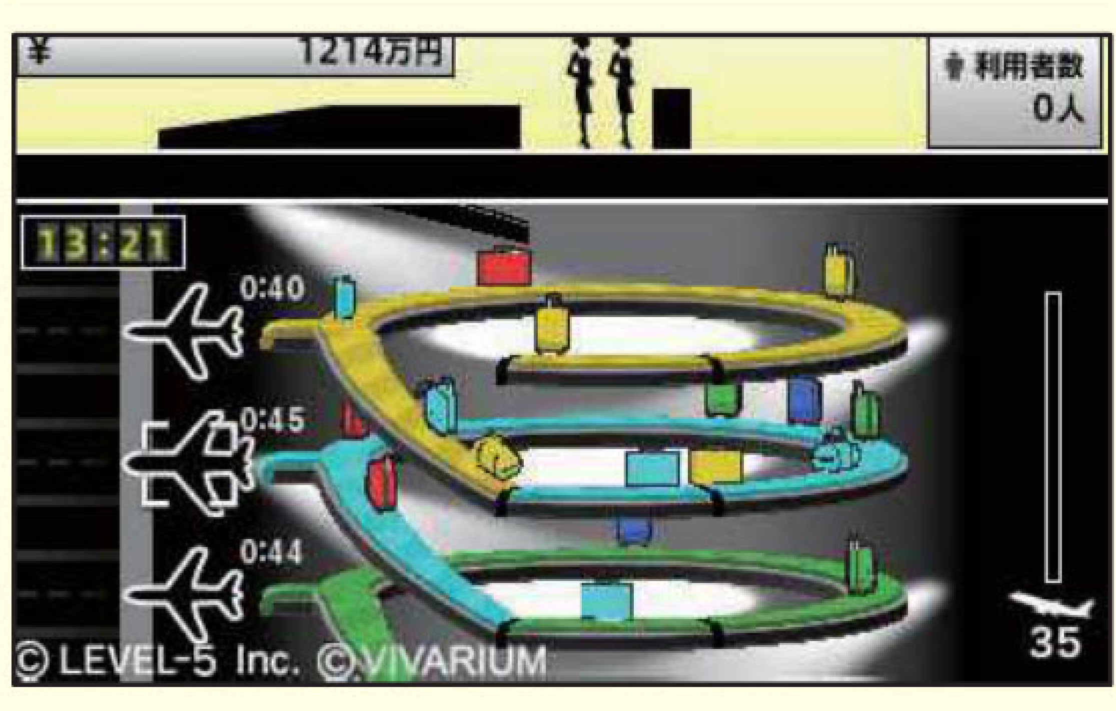
在完成了游戏初期的教学篇后，主菜单会出现以下3个选项。

仕分けゲ-ム：游戏的主体模式，玩家作为机场管理员要负责行李的归类和装载，期间还有各种突发事件，后文也将重点介绍此模式的玩法和要点。

格纳库：机场升级至“国际机场”级别、且玩家拥有自己的飞机后方能开启，可以对飞机进行改名或涂装、并将其设置为邂逅通信的资料。

すれちがい履历：本作是合集的4款游戏中惟一一个对应邂逅通信功能的，在格纳库设置好飞机并与其他玩家发生邂逅后，在此可以查看履历。

基本玩法



本作并不像《我是航空管制官》那样复杂，玩家所要负责的内容很简单——通过控制吊臂把行李箱放在相应颜色的传送轨道上，然后按A键装填进飞机中即可（启动装货后在一个短暂的时间内左右的吊臂是无法工作的，这点需要注意）。游戏也支持喊出“轨道编号+LOAD”进行声控装货，当然要用日语。装货时传送轨道左侧的飞机会逐渐被颜色填充，被正确颜色的行李装满后飞机便自动起飞，玩家则能得到100%金额的奖励。如果装填的行李出错（即混杂着其他颜色），或未能装满但倒计时已经结束、飞机自动起飞，则只能得到正确装填部分所占百分比的金额。如若飞机一个正确的行李都还没能装上倒计时就已结束，那么便会停航，玩家也会受到一定的金额处罚。

游戏的玩法虽然简单但实际操作起来并不轻松，后期的行李数量极为庞大，而且还时常会伴随着各种突发事件，玩家需要合理运用各种特殊装置，并眼疾手快才能化解危机。每天的工作开始前会有营业目标表示，比如令客流量超过指定人数（上屏右上角的“利用人数”）、满足VIP乘客的特殊要求等，顺利达成后机场就会顺利扩建，传送轨道增多的同时，营业时间也会逐渐延长，并且还有机会得到特殊装置（后文会逐一详述）。最终目标是扩建成最大的“国际宇宙港”，下面先介绍两个重要内容。

燃料：燃料的作用为发电、进而给整个机场提供电力。机场的照明设施、传送轨道和各种特殊装置都需要消耗电力。当燃料不足时发电量会下降，机场内照明设施的亮度有所降低，减至最小时传送轨道的速度强制降为0.5倍，特殊装置全部失效。

连锁：在一架飞机起飞后的6秒内（即上屏右侧的连锁槽清空前），第二架飞机也顺利起飞便能形成“连锁（Combo）”，到后期最多能形成7连锁。除了奖励的金额会有加成外，达成2连锁以上还有机会得到“超级吊臂（スーパーアーム）”和“自动装填（オートローダー）”，已获得这两个特殊装置的情况下则有机会得到飞机。游戏后期行李的数量非常庞大，因此建议优先给每架飞机都装入一两件行李，尽量减少传送轨道上的行李数量，再找机会争取连锁奖励。



特殊装置

特殊装置的获得方法有两种：一为机场扩建、一为达成2以上的连锁。特殊装置一旦获得就可持续拥有，哪怕机场被炸弹炸毁、重建后也无须重新拿取。下面是各个特殊装置的具体用途。

节电装置：利用滑杆的↑、↓来逐层关闭轨道的照明设施，达到节约燃料和电力的目的。玩家的视野会受到一定影响，但传送轨道的颜色还是可以辨别出来。实际上照明设施消耗的电力并不算很大，而关闭后左右两侧有一小部分区域会笼罩在黑暗中，因此在非紧急情况下不推荐关灯。

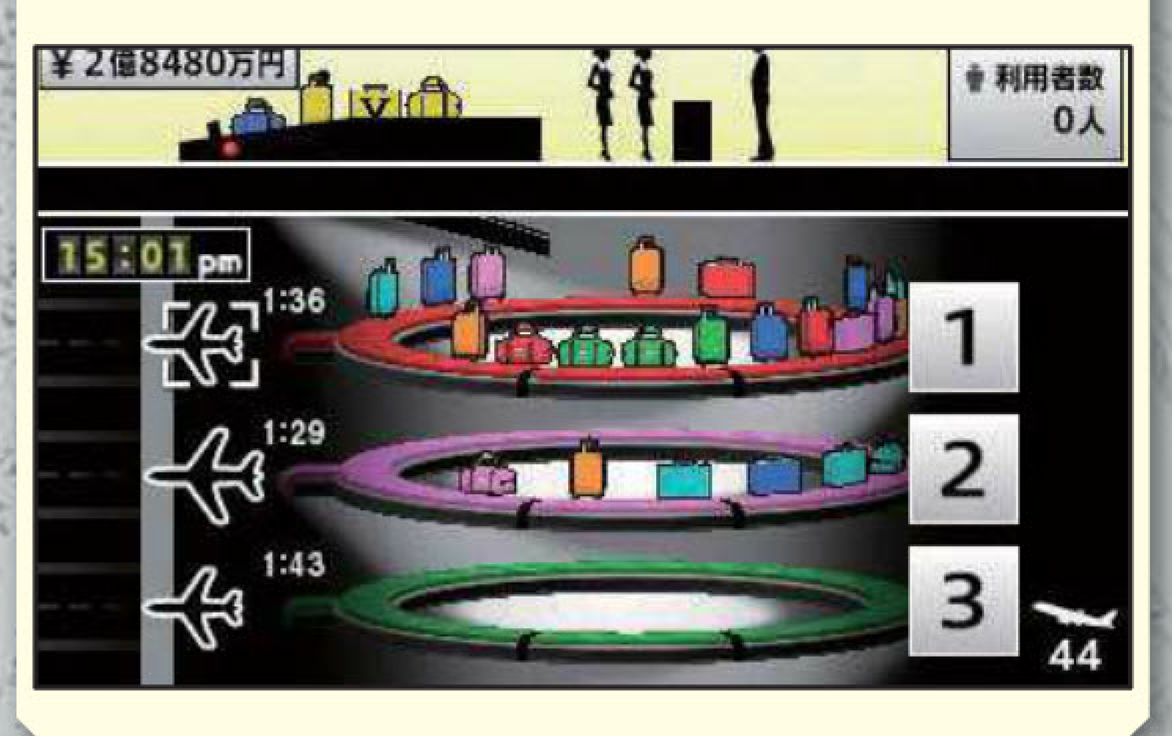
超级吊臂（スーパーアーム）：开启后可以加快吊臂的升降速度，便于玩家的操作，但电力消耗也会加快。在行李大量出现时使用能让操作的精准度有显著的提高，其他时候则可以手动关闭以节省燃料。

速度调节（スピードスライダー）：按十字键的←→调整传送轨道的运行速度，最大2.0倍、最小0.5倍。速度提升时会加快电力的消耗，减速时则能起到节电的目的。遇到炸弹、危险品等紧急事件时建议把速度调到最大，尽快把它们送上警车，其他时候则不宜过快，根据行李的密集程度、让速度保持在自己操作所能接受的范围即可。

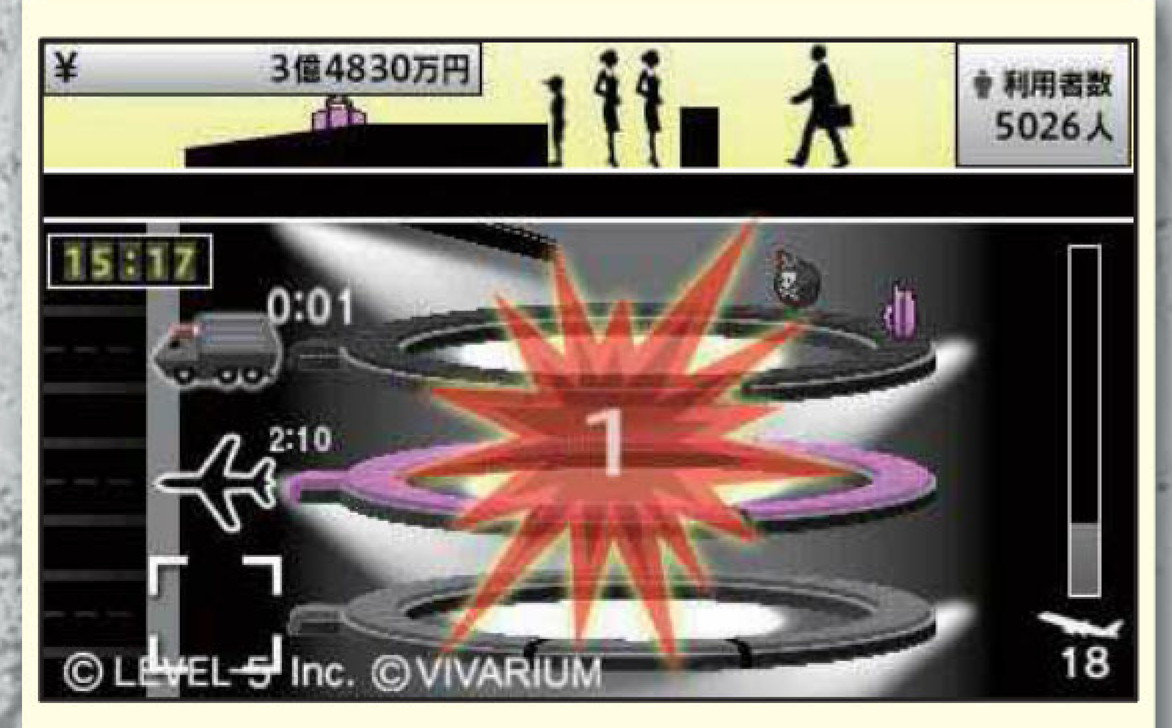
自动装填（オートローダー）：开启后货物会

自动装填上飞机，虽然节省了玩家的一步操作，但不推荐使用，因为比较容易出现错装的情况，而且也不利于达成连锁。

拦截装置（ストッパ–）：在入口处放置，可以暂时阻止行李进入传送轨道。放置后会提升电力消耗，而所能阻挡的行李上限为5个，一旦数量超出就会自动解除。由于第1号轨道位于入口下方，往往堆积着大量五颜六色的行李，在倒计时不足1分钟时建议利用拦截装置挡住入口，尽快让1号位的飞机装货起航。



突发事件



除了平时装填行李的任务外，游戏中还会出现大量的随机突发事件，玩家需冷静应对才能令机场获得好评。

燃料购买：燃料不足时可以按Y键、花费500万日元购买，追加的燃料会出现在1号传送轨道上。虽然这不算随机突发事件，但玩家还是需要手动操作吊臂、将其导向最下层轨道的底层，才能顺利补充，但要注意不能让普通行李落入最下层的发电机处。每天的营业开始时行李数量较少，推荐在此时进行燃料补给，只要使用得当的话，足以维持一整天的工作。

紧急着陆：遇到飞机紧急降落，需要将上面送下来的行李转移到其他航班上，其他操作没有变化。

国王的玉石：圆形的巨大货物，传送轨道无法令其移动（但会被后面的行李缓缓地推着走）。玩家需要晃动3DS的本体，通过内置的陀螺仪使其快速滚动。

市长出行：市长这种VIP级乘客的行李会带有黑色的“V”字，在装填时有特殊要求——必须是第一个装上飞机的，而且不能跟其他行李一起装填。因此在操作时要格外注意。

政府高官：参与国际会议的高官，为了保证其安全，行李上会有一个小标签表示其真正所要搭乘的航班，即行李的颜色只是幌子、小标签的颜色才是正确的。由于标签面积不大，需要待其转动到一定角度时才能看到，比较容易跟普通行李弄混，因此一旦遇到此事件建议聚精会神、优先解决。高官一般有3人，顺利送走一位后，下一位的行李才会运来，且行李出现时有文字提示。

总统专机：基本形式和政府高官一样，行李上统一贴着黑色的标签。一般情况下行李共有5个，将它们全部送上专机就能顺利完成。

定时炸弹：带有骷髅头标志的炸弹，很容易辨别。玩家需要在限定时间内将其单独送上危险品处理车，否则机场会被炸毁，需要花费5百万日元或现实中的5分钟进行维修。

隐藏危险品：同样有炸毁机场的可能，而且更为麻烦的是它们都混杂在普通行李中。玩家可对着麦克风吹气，一般行李会剧烈抖动，而危险品由于较为沉重、不会发生明显抖动，凭此才能尽快辨别。否则等到倒计时只剩15秒时，危险品虽然会自动变成黑色，但留给玩家的处理时间往往是不够的。



© LEVEL-5 Inc. ©VIVARIUM



俺是出租武器的

レンタル武器屋 de オマツセ

◆SLG◆模拟・经营◆制作人：平井善之

系统介绍



菜单功能

本作只用一支触控笔就可以完成全部操作，下面先介绍一下武器店内各个选项的功能。

依頼リスト：委托列表，查看当前已经受领的委托，点击后可以进一步查看委托人和任务的详细资料。尚未把武器交付给委托人时显示为“武器发注中”，委托人已拿着武器出征则显示为“冒险中”。

ドナイナッター：查看各个委托人在任务中的行动情况，具体会显示攻击对魔物的伤害，敌我的残余体力等资料。信息中不乏搞笑的内容和卖萌的颜文字，按住L键则能加快文字的显示速度。

武器作り：利用库存的素材打造新武器，具体内容参看后文“武器打造”部分。

武器磨き：打磨刚造好的或委托人归还的武器，具体内容参看后文“武器打磨”部分。

クエストリスト：任务列表，查看迄今为止已完成的正式任务（レギュラ-クエスト）和客串任务（ゲストクエスト）。

武器管理：可以变更库存武器的称号，或是将其彻底销毁。

在库管理：点击素材后选择“注文”便能进行购买，部分素材在一开始时会显示“入荷未定”，并不能直接购入。

セ-ブ：除了储存游戏进度外，还能查看玩家的情报以及已获得的武器、称号和装饰品。



武器打造

打造武器为本作的核心内容，玩家的技术将直接影响到武器的各项数值高低，武器质量的优劣则关系到委托人能否成功完成任务，因此切不可大意。点击武器店中的铁锤图标即可开始打造，首先需选择想要的武器类型。大部分武器都要消耗一定量的“必要素材”，而玩家还可以通过选择“素材追加”，用一些辅助素材给武器追加必杀技、各种属性等，最初只能追加1个素材，到后期每把武器最多可追加3个。

确认后即可开始打造，随着音乐的旋律，画面上方的滚动条会显示击打的时机，左半部分是师傅给出的示例，玩家只需等图标移过中线后按提示击打触摸屏上的素材即可。点击的精确度越高、武器提升的数值也越多，连续精准击打的话还能形成“连锁”。画面下方的是温度槽，蓝色为低温、黄色为高温、红色才是打造的最适温度，玩家要保证击打时温度处在红色状态，这样提升的数值才会较多。温度过高可以点住左侧的“桶”字用水降温，温度过低则可点住右侧的“炉”字、通过消耗炭量进行加温。在打造的过程中点击右侧的“表”或“里”

字可以让素材翻转（滑杆推←→亦可），“回”则是令其上下旋转，滑杆推↑↓可以改变素材的位置。如此反复对素材千锤百炼，当左上角的完成度达到100%后点击“桶”令武器彻底降温即可完成打造。如果完成度不足90%，温度却降到最低，打造则会宣告失败。

在打造的过程中，斩、突、打3个项目提升的具体数值位于画面左侧，而最高连锁数在打造完成后会加算到必杀率上，炭的残余量则会加算到耐久值上。想要打出高数值的武器有一个窍门，就是在开始时看准武器本体的位置，在打造过程中对其反复敲击，尽量先不打素材的边缘位置，这样完成度上升得会很慢，但各项数值却在不断累加。反复敲打一个位置时会出现“×”号，令击打无效，因此要记得多翻转素材、逐渐改变敲击位置。待本体基本无法击打后再开始敲打素材边缘，令武器成型。这种打法虽然连锁容易中断，但各项数值提升得却很多，轻松就能打出“极上业物”的评价。



武器打磨

点击武器屋中的扳手图标即可进行打磨，在武器打造完成时可以先磨一次，此后只有当委托人归还武器时才能再次打磨。打磨的意义在于把武器累积的经验值转化为具体的数值提升，因此也很重要。当武器的经验槽攒满一条、打磨完成时还能令其升级。

相比起武器打造，打磨环节的操作就简单得多了，只需利用触控笔在武器上来回划动，让黑色的部分焕发出金属的光泽。点击画面右侧的文字或利用滑杆操作都能使武器翻转，而画面下方有表（蓝色）、里（红色）两条槽，通过反复划动触控笔打磨武器的正反两面，令两条槽都达到最大才算完成，而武器的斩、突、打3项数值都能得到提升。



任务攻略



本作的任务分为主要角色相关的“正式任务（レギュラ-クエスト）”以及大众脸角色的“客串任务（ゲストクエスト）”，可以理解为主线和支线的区别。游戏的基本玩法就是不断提供武器给委托人以完成各种任务，玩家所要操作的只有打造武器这一环。正式任务的具体步骤分为“接受委托→打造武器→交付武器→委托人完成任务”，各个有头有脸的角色在任务前都会先到店内“通个气”，给出基本资料，方便玩家有的放矢地打造武器，如果感觉手头的武器无法胜任该任务，则可以选择“貸さない”请他们先回去，改日再来；大众脸登场时的客串任务则会直接要求玩家提供武器，不过这些任务并非定死的，在情报界面点击左右两侧的三角形可以自由选择有把握的任务。无论哪种任务，只要顺利完成，委托人在归还武器的同时还会带来金钱和素材等报酬；反之如果任务失败，不但没有报酬，出租的武器也会消失。完成正式任务可以推动该角

色相关剧情的发展，而且累积完成一定数量后老板也会教给玩家更高级别武器的打造方法；客串任务具有较高的自由度和随机性，因此也是收集素材、积累武器经验值的有效途径。

玩家在提供武器时除了要注意各项基本数值外，还需要观察委托人自身的特性以及敌人的弱点，尤其是委托人的攻击频率是非常重要的一环。纵使敌人的弱点是斩，且玩家提供了一把斩击力上千的强力武器，但如果委托人使出斩击的几率低，仍然很难给敌人造成较大伤害。不同角色在使用该武器时出招的具体几率、敌人的体力和弱点属性，都可以在选择出租武器时点击“相性情报”进行查看。

游戏中的时间会不断推移，具体体现在上屏幕右上角的时间槽上，当到达尽头后（约22天）魔王就会复活。各个主要角色会分别触发挑战魔王的终章任务，任意1人完成都能迎来结局，记录通关存档后其他人仍然可以继续挑战。全部7人都完成击倒魔王的任务后可以进入无限模式（エンドレスモード），在此主要角色也可以受领普通的任务，而其中还有更强的隐藏BOSS——火之魔王等待着勇者的挑战。下面就给出全部角色的正式任务资料以供玩家们参考。



杰恩（ジャン）——擅长武器：剑

任务等级	任务名	攻击频率（斩：突：打）	敌人弱点	报酬素材
Level 1	1章 无敌のジャン！	3：1：1	斩	银矿石、レッドドラゴンの鳞
Level 2	2章 秘密基地完成！	3：1：1	斩	玉钢、レッドドラゴンの鳞、テングダケ
Level 3	3章 爱しき人！	3：1：1	斩	真鍮、フ−テ石の粉、エイコウ石の粉
Level 4	4章 少女のために！	3：1：1	斩	孔雀石、ブル−ドラゴンの牙、赤水晶の欠片

任务等级	任务名	攻击频率（斩：突：打）	敌人弱点	报酬素材
Level 5	5章 スキリ−草よ！	1：1：3	打	金刚石、デンドウ粉、炎の下级精灵石
Level 6	6章 囚われの少女！	1：3：1	突	ラピスラズリ、チクネン粉、パキュラ石の块
Level 7	7章 真のヒ−ロ−！	3：1：1	斩	ダマスカス矿石、琥珀辉石、绿水晶岩
Level 8	终章 决着！魔王よ！	2：2：2	–	–

莓红（メイホン）&莓蓝（メイラン）——擅长武器：中华刀剑

任务等级	任务名	攻击频率（斩：突：打）	敌人弱点	报酬素材
Level 1	1章 修业开始ネ	1：3：2	突	银矿石、ブル−ドラゴンの鳞
Level 2	2章 リベンジアル！	1：1：3	打	玉钢、グリ−ンドラゴンの鳞、静香玉
Level 4	3章 珍兽退治ネ	1：3：1	突	孔雀石、レッドドラゴンの牙、绿水晶の欠片
Level 5	4章 奇袭するアル！	3：1：1	斩	金刚石、デンドウ粉、雷の下级精灵石
Level 6	5章 团长を止めるネ	3：1：1	斩	ラピスラズリ、チクネン粉、パキュラ石の块
Level 7	6章 双子对决アル！	1：3：1	突	ダマスカス矿石、紫辉石、赤水晶岩
Level 8	终章 魔王を倒すネ！	2：2：2	–	–

斯诺婆婆（スノウ）——擅长武器：斧

任务等级	任务名	攻击频率（斩：突：打）	敌人弱点	报酬素材
Level 2	1章 おじいさん？	3：1：2	斩	玉钢、レッドドラゴンの鳞、ヨデ−ルの叶
Level 3	2章 おじいさん？？	3：1：1	斩	真鍮、フ−テ石の粉、エイコウ石の粉
Level 4	3章 おじいさん……	1：1：3	打	孔雀石、レッドドラゴンの牙、青水晶の欠片
Level 5	4章 おじいさん！	3：1：1	斩	金刚石、デンドウ粉、冰の下级精灵石
Level 6	5章 おじいさん……！	1：1：3	打	ラピスラズリ、チクネン粉、パキュラ石の块
Level 7	6章 おじいさん！！	3：1：1	斩	ダマスカス矿石、翠辉石、青水晶岩
Level 8	终章 おじいさん	2：2：2	–	–

修林茨（シュリンツ）——擅长武器：枪

任务等级	任务名	攻击频率（斩：突：打）	敌人弱点	报酬素材
Level 1	1章 町を救うんだ！	1：3：1	突	银矿石、グリーンドラゴンの鳞
Level 3	2章 子どもたちよ！	1：3：1	突	真鍮、フーテ石の粉、エイコウ石の粉
Level 5	3章 ああ、姬様！	1：3：1	突	金刚石、デンドウ粉、雷の下级精灵石
Level 7	4章 ネズミ退治だ！	1：3：1	突	ダマスカス矿石、白银辉石、赤水晶岩
Level 8	终章 魔王め！	2：2：2	–	–

以藏（イゾウ）——擅长武器：日本刀剑

任务等级	任务名	攻击频率（斩：突：打）	敌人弱点	报酬素材
Level 2	1章 初阵でござる	3：1：1	斩	玉钢、ブルードラゴンの鳞、毒鸟の胆石
Level 3	2章 警护でござる	1：2：3	打	真鍮、フーテ石の粉、エイコウ石の粉
Level 4	3章 指导でござる	1：3：1	突	孔雀石、レッドドラゴンの牙、赤水晶の欠片
Level 6	4章 子守でござる	3：1：1	斩	ラピスラズリ、チクネン粉、パキュラ石の块
Level 7	5章 再起でござる	3：1：1	斩	ダマスカス矿石、涩辉石、青水晶岩
Level 8	终章 决战でござる！	2：2：2	–	–

玛丽布（マリブ）——擅长武器：刀、短刀

任务等级	任务名	攻击频率（斩：突：打）	敌人弱点	报酬素材
Level 3	1章 海贼マリブさ！	3：1：1	斩	真鍮、フーテ石の粉、エイコウ石の粉
Level 4	2章 ラブ☆手料理！	1：1：3	打	孔雀石、グリーンドラゴンの牙、绿水晶の欠片
Level 5	3章 恋のライバル？	1：3：1	突	金刚石、デンドウ粉、冰の下级精灵石
Level 6	4章 私が守る！	3：1：1	斩	ラピスラズリ、チクネン粉、パキュラ石の块
Level 7	5章 爱の救出作战☆	3：1：1	斩	ダマスカス矿石、漆黑辉石、青水晶岩
Level 8	终章 未练なんて……！	2：2：2	–	–

古雷普（グレープ）——擅长武器：棍棒

任务等级	任务名	攻击频率（斩：突：打）	敌人弱点	报酬素材
Level 4	1章 话し合いよ	1：1：3	打	孔雀石、グリーンドラゴンの牙、青水晶の欠片
Level 5	2章 魔物どもめ！	1：3：2	突	金刚石、デンドウ粉、炎の下级精灵石
Level 6	3章 永远の若さよ	1：1：3	打	ラピスラズリ、チクネン粉、パキュラ石の块
Level 7	4章 爱と美よ永远に	1：3：2	突	ダマスカス矿石、樱辉石、绿水晶岩
Level 8	终章 爱と美の传道师	2：2：2	–	–

资料列表

武器一览



游戏的自由度很高，完成任务所需的武器并不是固定的，下面就给出所有武器的各项基本数值和必要素材，基本数值中“斩”=斩击力、“突”=突击力、“打”=打击力、“必”=必杀率、“耐”=耐久力。注意，基本数值并不代表玩家做出来的武器至少能达到这个能力，一旦打造过程中失误频频，数值很可能会低于基本值。选择合适的追加素材，再辅以精准的操作，能令武器的能力大幅提升。由于追加素材的种类过多、效果各异，稀有素材更是需要花费大量的时间刷取，限于时间和篇幅关系这里就不逐一介绍了。

名称	类别	等级	基本数值	必要素材
出刃包丁	短刀・日本刀剑	Lv1	斩150、突121、打81、必5%、耐65%	–
短刀	短刀・日本刀剑	Lv1	斩122、突162、打80、必5%、耐70%	–
イクール	短刀	Lv1	斩87、突60、打173、必3%、耐65%	砂铁粒、银矿石
ダガー	短刀	Lv2	斩230、突296、打161、必8%、耐65%	铅矿石
リング・ダガー	短刀	Lv3	斩383、突497、打216、必5%、耐65%	铜矿石
シカ	短刀	Lv3	斩532、突246、打239、必5%、耐65%	铜矿石、真鍮
マンダヤ・ナイフ	短刀	Lv4	斩682、突582、打558、必8%、耐65%	铁矿石
ソード・ブレイカー	短刀	Lv5	斩920、突1186、打644、必10%、耐65%	クロム矿石
パナバス	短刀	Lv5	斩1021、突367、打1214、必10%、耐65%	クロム矿石
プギオ	短刀	Lv6	斩1286、突1689、打923、必8%、耐65%	タイタニウム矿石
クリス	短刀	Lv7	斩2495、突1044、打1256、必3%、耐65%	オリハルコン矿石
ジャマダハル	短刀	Lv7	斩1061、突2708、打1079、必3%、耐65%	オリハルコン矿石、ダマスカス矿石
鲔包丁	日本刀・日本刀剑	Lv1	斩158、突114、打84、必5%、耐65%	–
手拔形蕨手刀	日本刀・日本刀剑	Lv2	斩299、突230、打161、必5%、耐70%	铅矿石
小乌	日本刀・日本刀剑	Lv4	斩626、突812、打421、必8%、耐65%	铁矿石
太刀	日本刀・日本刀剑	Lv6	斩1689、突1313、打897、必8%、耐65%	タイタニウム矿石
正宗	日本刀・日本刀剑	Lv7	斩2531、突1752、打867、必3%、耐65%	オリハルコン矿石
村雨	日本刀・日本刀剑	Lv7	斩1752、突2566、打1044、必3%、耐65%	オリハルコン矿石、ダマスカス矿石
ショート・ソード	剑	Lv1	斩159、突125、打78、必5%、耐70%	–
カッツバルゲル	剑	Lv2	斩299、突230、打161、必5%、耐65%	铅矿石
レイピア	剑	Lv2	斩230、突299、打161、必5%、耐65%	铅矿石
アネラス	剑	Lv3	斩493、突380、打273、必8%、耐65%	铜矿石
剑刺	剑・中华刀剑	Lv3	斩220、突570、打235、必5%、耐65%	铜矿石、真鍮
ロング・ソード	剑	Lv4	斩806、突613、打434、必8%、耐65%	铁矿石
执行者の剑	剑	Lv4	斩682、突247、打806、必8%、耐65%	铁矿石
バスタード・ソード	剑	Lv5	斩1012、突874、打874、必10%、耐65%	クロム矿石
イルウーン	剑	Lv5	斩460、突414、打1380、必8%、耐65%	クロム矿石
蛇剑	剑・中华刀剑	Lv5	斩1462、突469、打450、必8%、耐65%	クロム矿石
クレイモアー	剑	Lv6	斩1559、突1170、打1170、必8%、耐65%	タイタニウム矿石
サシュワータ	剑	Lv6	斩1274、突1689、打910、必8%、耐65%	タイタニウム矿石
フランベルジェ	剑	Lv7	斩2478、突1079、打1239、必3%、耐65%	オリハルコン矿石

名称	类别	等级	基本数值	必要素材
トゥヴァイハンダー	剑	Lv7	斩1787、突1292、打2301、必3%、耐65%	オリハルコン矿石
バロング	刀	Lv1	斩123、突85、打157、必5%、耐65%	–
タリボン	刀	Lv1	斩120、突159、打82、必5%、耐65%	砂铁粒
ファルカタ	刀	Lv1	斩169、突108、打86、必5%、耐70%	砂铁粒、银矿石
アジャ・カティ	刀	Lv2	斩253、突126、打299、必5%、耐65%	铅矿石
カットラス	刀	Lv2	斩299、突161、打230、必5%、耐65%	铅矿石
ファルシオン	刀	Lv3	斩551、突193、打266、必5%、耐65%	铜矿石、真鍮
ソースン・パタ	刀	Lv3	斩513、突342、打303、必8%、耐65%	铜矿石
ベイダナ	刀	Lv3	斩380、突266、打501、必8%、耐65%	铜矿石
シミター	刀	Lv4	斩898、突434、打310、必5%、耐65%	铁矿石、孔雀石
サーベル	刀	Lv4	斩589、突682、打589、必8%、耐65%	铁矿石
サパラ	刀	Lv4	斩607、突434、打824、必8%、耐65%	铁矿石
フォセ	刀	Lv5	斩1186、突828、打735、必10%、耐65%	クロム矿石
ハルパー	刀	Lv5	斩1002、突864、打874、必10%、耐65%	クロム矿石
ラム・ダオ	刀	Lv5	斩551、突551、打1389、必8%、耐65%	クロム矿石、金刚石
アフェナ	刀	Lv6	斩1039、突1183、打1702、必8%、耐65%	タイタニウム矿石
マムベリ	刀	Lv6	斩1702、突1157、打1027、必8%、耐65%	タイタニウム矿石
九环刀	刀・中华刀剑	Lv6	斩1963、突650、打910、必5%、耐65%	タイタニウム矿石
ショテル	刀	Lv7	斩1681、突1947、打1593、必5%、耐65%	オリハルコン矿石
コラ	刀	Lv7	斩1770、突1415、打2318、必5%、耐65%	オリハルコン矿石
フリッサ	刀	Lv7	斩1239、突2548、打885、必3%、耐65%	オリハルコン矿石、ダマスカス矿石
スピア	枪	Lv1	斩84、突177、打73、必3%、耐65%	–
パチスターニャ	枪	Lv2	斩230、突299、打161、必5%、耐70%	铅矿石
薙刀	枪・日本刀剑	Lv2	斩333、突115、打172、必3%、耐65%	铅矿石、玉钢
朴刀	枪・中华刀剑	Lv2	斩161、突230、打299、必5%、耐65%	铅矿石
フリウリ・スピアー	枪	Lv3	斩246、突505、打376、必8%、耐65%	铜矿石
三尖两刃刀	枪・中华刀剑	Lv3	斩501、突376、打266、必8%、耐65%	铜矿石
ギサメル	枪	Lv4	斩440、突632、打818、必8%、耐65%	铁矿石
大身枪	枪・日本刀剑	Lv4	斩651、突799、打427、必8%、耐65%	铁矿石
トライデント	枪	Lv5	斩653、突1150、打910、必10%、耐65%	クロム矿石
十文字枪	枪・日本刀剑	Lv5	斩993、突874、打874、必10%、耐65%	クロム矿石
青龙偃月刀	枪・中华刀剑	Lv5	斩910、突653、打1196、必10%、耐65%	クロム矿石

名称	类别	等级	基本数值	必要素材
ルツエルンハンマー	枪	Lv6	斩897、突1300、打1689、必8%、耐65%	タイタニウム矿石
蜻蛉切	枪・日本刀剑	Lv6	斩779、突874、打874、必10%、耐65%	タイタニウム矿石、ラピスラズリ
パルチザン	枪	Lv7	斩1274、突2478、打1610、必5%、耐65%	オリハルコン矿石
千鸟十文字枪	枪・日本刀剑	Lv7	斩2655、突1504、打1504、必3%、耐65%	オリハルコン矿石、ダマスカス矿石
蛇矛	枪・中华刀剑	Lv7	斩2460、突855、打1415、必3%、耐65%	オリハルコン矿石、ダマスカス矿石
チュイロバアー	斧	Lv1	斩117、突88、打156、必5%、耐70%	–
セルテイス	斧	Lv1	斩156、突47、打132、必5%、耐65%	砂铁粒
まさかり	斧	Lv2	斩230、突91、打322、必5%、耐65%	铅矿石
タバルジン	斧	Lv2	斩301、突91、打253、必5%、耐65%	铅矿石
大斧	斧・中华刀剑	Lv3	斩418、突182、打493、必8%、耐65%	铜矿石
クレセントアックス	斧	Lv3	斩509、突262、打372、必8%、耐65%	铜矿石
戈	斧・中华刀剑	Lv4	斩638、突806、打434、必8%、耐65%	铁矿石
タバール	斧	Lv4	斩620、突241、打868、必8%、耐65%	铁矿石
カリンガ	斧	Lv5	斩662、突1214、打901、必10%、耐65%	クロム矿石
バルディッシュ	斧	Lv5	斩1196、突644、打929、必10%、耐65%	クロム矿石
バトル・アックス	斧	Lv6	斩1300、突923、打1689、必8%、耐65%	タイタニウム矿石
方天画戟	斧・中华刀剑	Lv7	斩1239、突2389、打1646、必3%、耐65%	オリハルコン矿石
ハルベルト	斧	Lv7	斩2442、突1398、打1398、必3%、耐65%	オリハルコン矿石
笔架叉	棍棒・中华刀剑	Lv1	斩23、突165、打90、必3%、耐65%	–
アイアンクラブ	棍棒	Lv2	斩68、突161、打367、必3%、耐70%	铅矿石
ガンストックウォー	棍棒	Lv2	斩161、突299、打230、必5%、耐65%	铅矿石
兜割	棍棒・日本刀剑	Lv3	斩190、突418、打455、必8%、耐65%	铜矿石
スパイククラブ	棍棒	Lv3	斩171、突509、打383、必8%、耐65%	铜矿石
くろがね棒	棍棒・日本刀剑	Lv4	斩247、突502、打861、必5%、耐65%	铁矿石、孔雀石
メイス	棍棒	Lv4	斩185、突440、打998、必5%、耐65%	铁矿石
十手	棍棒・日本刀剑	Lv5	斩460、突1039、打1094、必10%、耐65%	クロム矿石
金碎棒	棍棒・日本刀剑	Lv5	斩644、突1205、打910、必10%、耐65%	クロム矿石
狼牙棒	棍棒・中华刀剑	Lv6	斩884、突1689、打1274、必8%、耐65%	タイタニウム矿石
ウォー・ハンマー	棍棒	Lv6	斩910、突1300、打1715、必8%、耐65%	タイタニウム矿石
アムード	棍棒	Lv7	斩530、突1256、打2743、必3%、耐65%	オリハルコン矿石、ダマスカス矿石
モルゲンステルン	棍棒	Lv7	斩707、突2460、打1805、必5%、耐65%	オリハルコン矿石、ダマスカス矿石

称号一览

达成一定条件后可以解锁相应的称号，之后便可以在“武器管理”界面自由地进行更换。

称号	获得条件
师匠の	初期自动获得
弟子の	初期自动获得
无名の	初期自动获得
初心の	初期自动获得
新人の	初期自动获得
熟练の	打造出“业物”评价的武器
匠の	打造出“大业物”评价的武器
至高の	打造出“极上业物”评价的武器
咒いの	客串任务初次失败
历战の	完成50次客串任务
豪杰の	完成30次强任务
臆病の	完成30次弱任务
大切の	初次打磨武器
繁盛の	店铺评价达到最大值
勇者の	完成修林茨（シュリンツ）的路线
英雄の	完成杰恩（ジャン）的路线
双壁の	完成莓红（メイホン）与莓蓝（メイラン）的路线
不屈の	完成斯诺婆婆（スノウ）的路线
和の	完成以藏（イゾウ）的路线
爱の	完成玛丽布（マリブ）的路线
魅惑の	完成古雷普（グレープ）的路线
疾风の	打造出20把短刀
武士の	打造出20把日本刀
骑士の	打造出20把剑
流星の	打造出20把刀
无双の	打造出20把枪
浪漫の	打造出20把斧
破坏の	打造出20把棍
魂の	打造出全部种类的武器
传说の	击倒魔王

装饰一览

装饰品也需要达成特定的条件才能获得，与称号所不同的是，它们会直接出现在武器店的各个角落作为摆设品。

装饰	获得条件
ドアベル	出租武器达100次
武器タル	打造出的武器达30把
ソードハンガー	打造出斩击力1000以上的武器
スピアスタンド	打造出突击力2500以上的武器
ハンマースタンド	打造出打击力3000以上的武器
3つ星プレート	连续5天获得3星以上的评价
新しい时计	开店达15天以上
毛皮のカーペット	击破魔物达100只以上
金库	所持金达50000G以上
ソファー	古雷普（グレープ）的关联任务中获得
ヘルメット	杰恩（ジャン）的关联任务中获得
パンダのぬいぐるみ	莓红（メイホン）与莓蓝（メイラン）的关联任务中获得
ティーセット	斯诺婆婆（スノウ）的关联任务中获得
履历书	修林茨（シュリンツ）的关联任务中获得
挂け轴	以藏（イゾウ）的关联任务中获得
海贼のハタ	玛丽布（マリブ）的关联任务中获得
骨饰り	成功讨伐火之魔王

真红圣骸布

クリムゾンシュラウド

◆RPG◆角色扮演◆制作人：松野泰已

系统介绍

角色能力

本作中我方的3名角色不存在“经验值”和“等级”的概念，各项能力的基本数值都是固定的，想要提升惟有依靠装备。角色能力界面下，左侧的BASE一栏指的是人物的基本能力，而右侧的CURRENT则是“人物基本能力+当前装备能力”的合计值。下面是各项能力英文缩写的含义和具体影响。

ATK：攻击力，数值越高、造成的伤害越大。

DEF：防御力，数值越高、受到的伤害越小。

STR：力量，数值越高、用武器给敌人造成的伤害越大。

VIT：生命力，数值越高、受到敌人武器攻击的伤害越小。

DEX：技巧，数值越高、武器攻击的命中率越高。

AVO：回避力，数值越高、回避敌人攻击的几率越高。

INT：智力，数值越高、用魔法给敌人造成的伤害越大，魔法攻击的命中率越高。

RES：魔法耐性，数值越高、受到敌人魔法攻击的伤害越小。

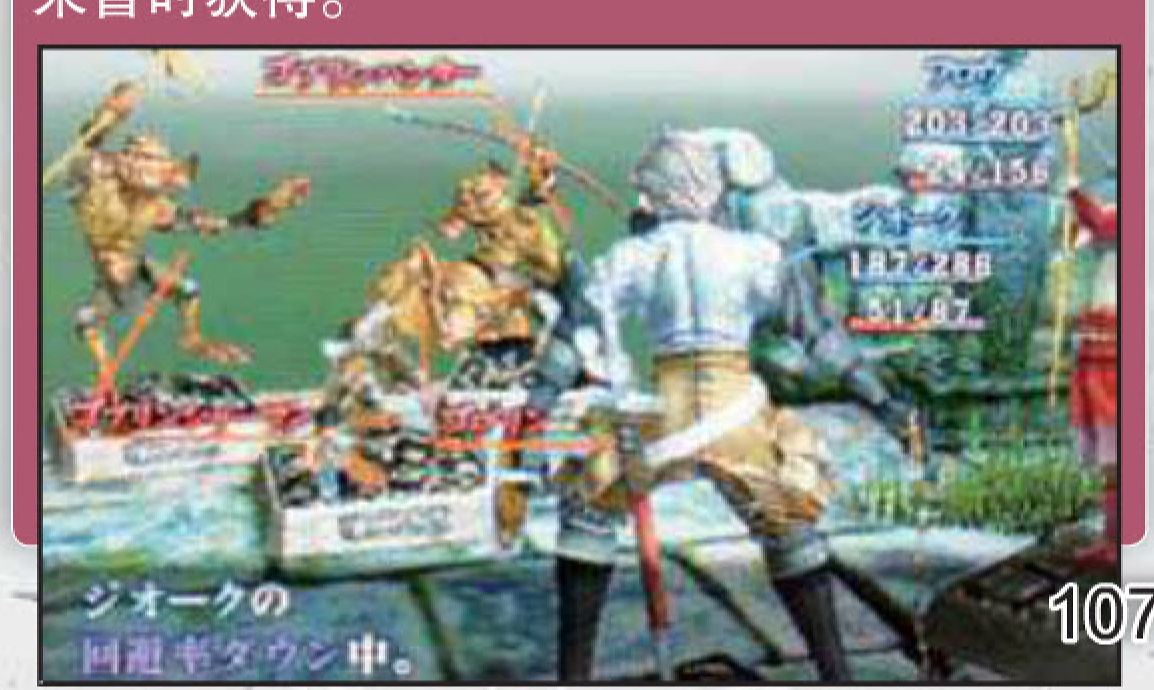
QT：等待时间，数值越小、在战斗中越快展开行动。

战斗基础

行动顺序：本作的战斗并非标准的回合制，敌我双方的行动顺序按照等待时间（QT）依次排列，当我方角色头像下方的绿色槽蓄满后即可展开行动。每次行动中攻击（たたかう）、魔法、道具（アイテム）可三选其一，技能（スキル）与前三种行动并不冲突，即角色可以在一次行动中分别使用魔法和技能对敌人造成伤害。玩家选择的不同行动都会增加到下一次行动期间的等待时间，而如果不进行任何动作直接选择“终了”，次回合的行动顺序就会有所提前。

MP积累：各个角色虽然都有MP上限，但正常情况下进入战斗时MP是为0的。当角色发动攻击、魔法、技能，受到攻击或是使用道具才可以回复MP，玩家甚至可以选择攻击己方队员来补充MP。在地图上进行区域移动时，玩家的HP会自动补满、陷入“战斗不能”状态的角色能自动恢复，但战斗中积蓄的MP却会缓缓流逝。由于强力魔法和技能都需要消耗MP才能施展，因此在BOSS战前先利用其他地方的杂兵战积累MP也是克敌制胜的一大窍门。

战后结算：本作没有经验值和金钱的设定，在战斗结束时玩家可以利用兑换点数（Exchange Point）选择交换战利品，战斗中没有用完的“追加骰子”也能转换成兑换点数，但没用完的点数不会累积到下次战斗。各角色在战斗后还有机会习得技能，选择权在玩家手中，不过武器的固有技能以及魔法是无法习得的，只能依靠装备相应武器来暂时获得。



骰子相关



骰子是本作中的一个重要元素，在很多时候都需要用到它。当下屏出现“ROLL DICE”画面时，按住A键推动滑杆后再松开，或用触控笔点住下屏划动后再离开，都能模仿投掷骰子的动作。掷出骰子的点数总和对以下几个方面有影响。

事件走向：剧情中发生特殊事件时要求玩家掷出的点数大于某数值，比如总数大于一定值就可以回避战斗，反之则会发生战斗。

合成结果：在进行装备合成时，骰子的数值直接决定着合成的成败，点数总和必须大于要求值，合成方能成功。

命中与否：部分能给敌人附加异常状态或Debuff效果的技能和魔法，其命中率是以“DICE%”显示的，使用前需投掷骰子，点数大于要求值时必定命中，反之则必定落空。

追加骰子

在战斗中，当角色的行动形成连锁时，就有机会获得“追加骰子”（具体方法见连锁部分）。追加骰子的使用时机由玩家自己把握，在使用技能、魔法、道具并选择目标时，按下X键即可利用骰子，对伤害值/回复量或命中率这两个方面进行加成，各项目都可以追加复数个骰子。此时位于画面下方的就是玩家库存的追加骰子，分为4、6、8、10、12面共五种。注意，使用追加骰子并非是把点数直接累加到这两方面上，实际的加成效果仍需通过投掷骰子来决定——当玩家对伤害值/回复量追加骰子时，具体的加成效果即为骰子的数值总和；当玩家对命中率追加骰子时，投出的点数总和大于要求值就能100%命中，反之则落空。另外当玩家在投掷骰子时，有较低的几率可以把其扔到场外，虽然点数不能计入结果中，但场外的骰子会直接变成战斗中可用的追加骰子。

属性连锁



连锁是游戏中相对复杂的系统，本作有无、风、土、雷、水、火、冰、光、暗共9种属性，除无属性以外，在战斗中使用其他8种属性的魔法或技能就有机会发动连锁。下屏最下方的“COMBINATION ATTACK”槽表示当前连锁情况，想要达成连锁有以下几个原则：

1.使用过1次的属性不能再次使用，否则连锁中断；

2.使用无属性的技能或魔法会导致连锁中断；

3.连锁发动时的属性与后一个技能或魔法的属性不能为上下位关系，否则连锁中断（上下位关系具体为：风→土→雷→水→火→冰→风，光→暗→光）；

4.技能或魔法必须命中，若发动失败会导致连锁中断；

5.敌人的技能或魔法同样会影响连锁；

6.用武器攻击或使用道具时对连锁无影响。

上面介绍的是基本原则，实际上由于本作中每名角色在行动时可以各使用魔法和技能1次，因此连锁时有一种特例存在——即同一名角色的两次行动，任意一次的属性满足条件都能达成连锁，两次都满足的情况下属性取前者。举例说明：比如连锁发动时的属性是风，当第二名角色使用风或土属性的魔法时，便会违反连锁原则。但连锁并不会马上中断，下屏连锁槽上的属性图标此时会呈现半透明状态，如果该角色随后使用了风和土以外属性的技能，则连锁仍能继续下去。——这是玩家在保持连锁同时又能随心所欲使用技能和魔法的一大关键！

连锁最大能形成6 combo，在3连以上时会有一定的追加伤害，更重要的是，达成3连以上即可获得“追加骰子”。连锁数越高、骰子的面数越多，具体为：3 combo——4面骰子、4 combo——6面骰子、5 combo——8面骰子、6 combo——10面骰子（使用“入手ダイスアップ”技能时骰子的面数自动上升一级）。不过当玩家库存的追加骰子数量达到上限时，再怎么连锁也无法继续获得。

装备合成

平时按下X键在菜单中选择“アイテム”→“合成”，即可将两个同样的装备进行合成。近接武器、远隔武器、盾、头部防具、身体防具、装饰品皆可合成，惟独消耗性道具不行。合成的步骤非常简单，在持有炼金道具“正のアゾ-ト”的前提下，选择好两个装备即可开始。合成的关键是投掷骰子，总点数大于要求值便能成功，装备名称后出现“+1”字样，装备的各项能力+1（为0的项目不变）；反之如果骰子点数不足，合成宣告失败的话只会浪费炼金道具“正のアゾ-ト”，装备品本身不会损坏。装备合成最多能“+9”，合成次数越多、骰子数值的要求越高，还有机会引出装备的隐藏特性。



本作的流程在几个场景中展开，通过玩家选择前往的区域，进而触发各种事件。下文攻略会对特殊事件和战斗进行讲解，只有文字事件的地点就不做阐述了。

第1章 发端

地点：外郭第一の门
事件：遭遇战
敌方资料：ゴブリン（HP=170）、ゴブリンハンタ-（HP=125）

开战前有两个选择支，无论是选择用武器把弓箭弹开还是进行闪避，都需要投掷骰子，骰子的数值总和在7以上行动方能成功。首场教学战没有什么难度，玩家要慢慢习惯本作“MP累积”的特点。角色使用技能与攻击、魔法和道具指令是不相冲突的，因此芙萝（フロウ）每回合都可以先用“瞑想”来快速回复MP，然后再用魔法给敌方造成伤害或是回复我方HP；使用弓箭的利皮（リッピ）命中率较低，可以通过技能“集中”来弥补；而爵克（ジオ-ク）的技能“奋起”则能有效地提升攻击力。

战后就可以在“ラハブ宫外郭”的区域地图内自由地选择移动，由于本作中角色并没有升级概念，在非战斗状态下记得勤换装备，以提升角色的各项数值。



地点：ルアナンの沐浴场
事件：宝箱发现
道具资料：エアロスタッフ、サンダ-スタッフ、パワ-リング×2、キュアベリ-×3

选择“宝箱を开ける”即可打开，以后有部分宝箱需要拿到相应的钥匙后才能开启。法杖“エアロスタッフ”的魔法“エアロスラッシュ”带有“一定几率降低敌方直接防御力”的隐藏效果；“サンダ-スタッフ”的魔法“サンダ-ボルト”则有“一定几率令敌方麻痹”的隐藏功效，都非常好用。

地点：外郭第二の门
事件：奇袭战
敌方资料：ゴブリンA（HP=188）、ゴブリンB（HP=183）、ゴブリンハンタ-（HP=141）

奇袭战对我方有利，根据掷出的骰子点数，在一定的行动次数内只有我方能展开行动，当敌方冷静下来后双方的战斗就与遭遇战无异了。开战后“骰子加成”系统开启，玩家在选择招式、确定目标时可以按X键消耗“追加骰子”，对伤害值、回复值以及命

中率进行加成。这些位于下屏下方的“追加骰子”是消耗品，在战斗中可以通过达成连锁来获取，战后也可以把骰子用于追加兑换点数。建议利用这一系统尽快解决掉会使用全体攻击技能的哥布林。

地点：回游庭园・东侧廊
事件：对伏击战
敌方资料：ゴブリン（HP=188）、ゴブリンハンター（HP=141）、ゴブリンシャーマン（HP=125）

对伏击战与奇袭战正相反，在骰子掷出的点数所对应的行动次数内，只能由敌方展开行动，而且其命中率和伤害值也有一定加成。在度过开场的不利局面后要尽快进行回复，在我方重振态势后，建议第一时间用“スランバーワフト”魔法让会使用降低命中率技能的哥布林巫师陷入沉睡，之后再各个击破。获胜后返回到此处仍有特殊事件，掷出的骰子在11点以下时还能触发战斗，敌方有援兵，即共有5只哥布林。这里能反复触发战斗，虽算不上“练级”，但依然可以用来积累骰子、刷取道具、习得技能，对后面的BOSS战感觉吃力的玩家不妨多多利用。

地点：ソロスの塔・诘所
事件：宝箱发现
道具资料：ライトスタッフ、ダークスタッフ、勇者の决断×3、圣者の灵药×3

初次前来时宝箱是上锁的，需要用“ソロスの塔”BOSS掉落的“ソロスの键”方能开启。两把法杖顾名思义，分别拥有光属性（ライト）与暗属性（ダーク）的魔法。

地点：ソロスの塔
事件：衅隙战
敌方资料：ミノタウロス（HP=510）

所谓“衅隙战”，是由于地形高低、或敌我身高的落差所造成的不利局面，在骰子点数的行动次数内，我方的近接攻击威力会下降。BOSS的身形巨大，HP也非常高，在战斗初期的被动阶段，不妨优先利用技能和魔法来强化自身的攻、防等能力，待攻击力下降效果消失后再展开猛攻。芙萝的魔法攻击是此战的关键，推荐装备有风属性魔法“エアロスラッシュ”的法杖“エアロスタッフ”，在连续使用“魔力增大”、“魔力收敛”等Buff后能给BOSS造成较大伤害，另外两名角色也应尽量使用带有属性的攻击技。BOSS最大的威胁在于攻击我方全体的招式带有中毒效果，一旦队伍的HP吃紧时，建议迅速使用“スランバーワフト”令其陷入沉睡，给我方争取补给、回复的时间。最后值得一提的是，战利品中的“ミノタウロスの角”是强力的饰品，需消耗280的兑换点数，想要获得的话建议在战斗中预留几个追加骰子。

米诺陶洛斯倒下后，我方便可获得宝箱钥匙“ソロスの键”。再度前来时会触发事件，选择“部屋をくまなく调べることにした”发现隐藏的机关。



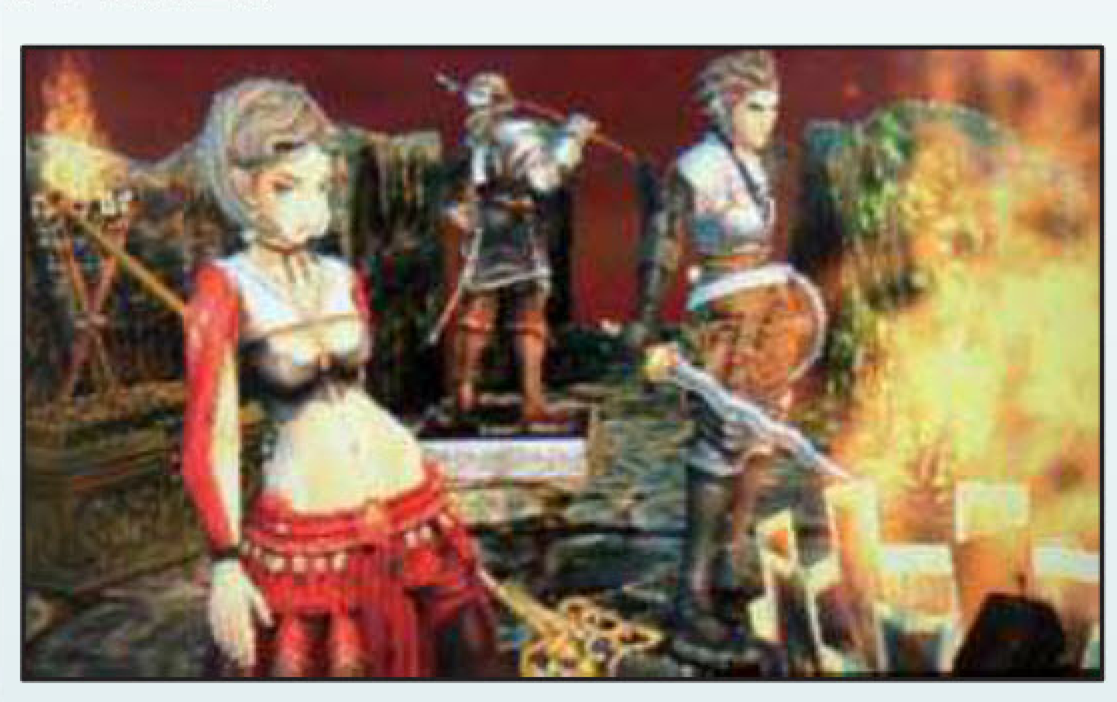
地点：回游庭园・东侧廊
事件：遭遇战
敌方资料：ミノタウロスゾンビ（HP=555）

拉动先前的机关后这里会出现隐藏道路，但刚才击倒的米诺陶诺斯已化为丧尸从身后追来。BOSS的体力略有提高，且会用“奋起”强化自身攻击力，不过其他攻击套路跟之前别无二致。建议在战前给芙萝装备先前得到的“ライトスタッフ”，光属性魔法“ホーリースパーク”对不死族有追加伤害；爵克则换上“クリス”，用光属性技能“レディアントスタブ”展开攻击。经历过前番的苦战后，此战压力并不算太大。战利品“ミノタウロスの舌”需要消耗300点，而武器“ブラッディメイス”则需275点，两者想要兼得不太容易，不妨留到二周目。获胜后本章便告结束。

第2章 忏悔

地点：栗鼠の巣穴
事件：宝箱发现
道具资料：正のアゾート×20、グラディウス、コンポジットボウ、愈やしの杖

来到全新的迷宫后，玩家在区域移动时按下L或R键可以切换大地图，返回上一章的区域。这里可以拿到大量的炼金道具“正のアゾ-ト”，不妨利用合成功能强化一下手头的装备。



地点：ゲルセマ水道
事件：遭遇战
敌方资料：スケルトン（HP=168）、スケルトンア-チャ-A（HP=139）、スケルトンア-チャ-B（HP=137）

骰子总数值在12以下时进入遭遇战，除了初期的3只骷髅怪外，还会有两只骷髅增援。（解决前排的敌人会出现骷髅骑士，解决后排的敌人则有可能出现骷髅法师。）此处同样可以反复战斗，用来积攒道具。骷髅怪主要以物理攻击为主，值得注意的是暗属性招式对它们无效，玩家延续第1章最后BOSS战时的装备即可。如果增援出现骷髅法师推荐优先解决，否则它会使用沉睡效果的魔法。全灭敌人后得到“瑞香石”。

地点：忏悔室
事件：缥渺战
敌方资料：ミノタウロス（HP=340）、ゴブリンハンタ-（HP=104）、ゴブリンシャ-マン（HP=111）

所谓“缥渺战”，就是战场被烟雾或黑暗所笼罩、视线不佳的状况，敌我双方的命中率都会有所降低。在一定回合后会出现掷骰子的机会，成功后方可解除这种负面效果。“集中”是此战的必备技能，玩家可以抓紧机会争取尽快击倒两个哥布林，烟雾散去后只留米诺陶诺斯一只就好对付得多了。之前在巢穴宝箱中得到的“グラディウス”非常强力，技能“ダブルフラリ-”能攻击两次，是爵克装备的首选。

持有“瑞香石”的情况下再次前来便能触发剧情，点燃篝火的同时得到“ラハブの刻印”。

地点：ゲルセマ水道
事件：遭遇战
敌方资料：リッチ（HP=237）、スケルトンナイト（HP=214）、スケルトンア-チャ-（HP=159）

返回水道区域便自动触发BOSS战，巫妖会使用带有恐怖效果的招式，命中后我方角色无法使用技能，而它在强化自身的魔力后，使出的“ダ-クボルテクス”威力可观。此战建议给芙萝装上“愈やしの杖”，全程用“ラ-ジヒ-ル”和“ヒ-ルⅡ”司职回复。男性角色提升自己的攻击力并优先击倒杂兵，这样纵使陷入恐怖状态也可以用物理攻击输出稳定伤害。战利品“リッチの魂魄”需要200点方能换取，取胜后本章结束。



第3章 异端反驳

地点：祈りの间
事件：宝箱发现
道具资料：正のアゾ-ト×20、ナイトソ-ド、シルバ-ボウ、治愈士の杖

初次进入声乐堂时只有对话事件，之后不妨通过“求道者の拜廊”先去访问“祈りの间”，宝箱中的光属性装备对接下来的战斗大有帮助。

地点：ニフリアの声乐堂

事件：扰乱战

敌方资料：リッチロ－ド（HP=200）、スケルトンナイト（HP=147）、スケルトンア－チャ－（HP=139）

再次访问声乐堂时，骰子点数不足13便会触发战斗，除了面前的敌人外，还会有两只援兵。扰乱战前掷出的骰子点数所示的回合内，远隔攻击威力下降。面对巫妖、骷髅等不死族怪物，方才得到的神圣装备是最有利的杀伤性武器：“ナイトソ－ド”的技能“ホ－リ－ストライク”在造成巨大伤害的同时还能削减敌方的MP、有效地遏制其出招；“シルバ－ボウ”的“ホ－リ－サ－クル”能一次性攻击敌方全体。需要注意的是巫妖领主的招式“ペトロヴェイパ－”有石化效果，使用“炼金术师の秘药”即可解除。

地点：贵人の广间

事件：衅隙战

敌方资料：ア－クデ－モン（HP=324）、スケルトンア－チャ－（HP=140）、スケルトンメイジ（HP=118）

在衅隙战的影响下，战斗初期我方的近接攻击威力减弱，不过爵克的光属性技能“ホ－リ－ストライク”并不受影响，因此仍是克敌制胜的关键。开战后推荐先把火力放在会催眠的骷髅法师身上，会自我强化的恶魔非常难缠，其在使用Buff效果的招式后攻击威力极高，建议第一时间尝试用同种Debuff效果的招式来抵消。我方的攻击主力依旧是爵克，不过战胜强大的恶魔后却没有专属战利品，多少有些遗憾。

二次访问此处时能够得到“海龙の键”，以后再前来、投掷的骰子总数小于11则会进入扰乱战，敌人配置与衅隙战相同，这里就不重复介绍了，回复道具不足时可以适当刷取一些。



地点：地下牢狱

事件：缥渺战

敌方资料：ミノタウロスゾンビ（HP=354）、ゴブリンゾンビA（HP=138）、ゴブリンゾンビB（HP=140）

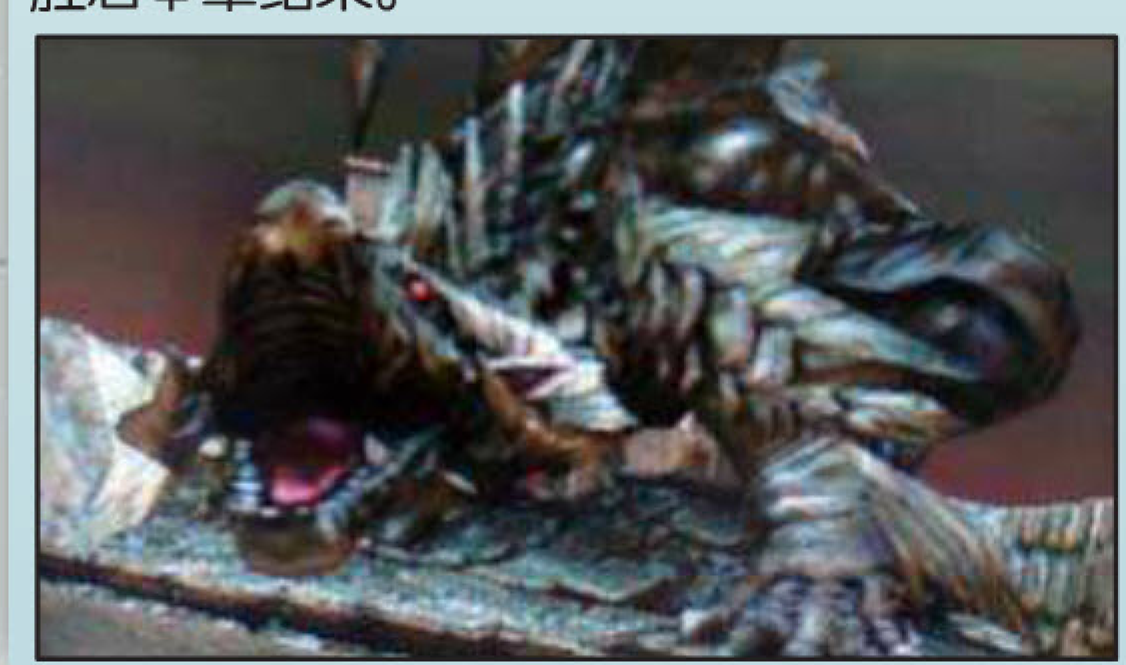
带着钥匙返回“无穷の地下迷宫”区域，在“述怀の道”打开上锁的大门便能向北继续深入。缥渺战中，两只丧尸哥布林的威胁并不大，用“集中”提升命中率后轻松就能击倒；丧尸化的米诺陶诺斯直接攻击威力较高，可以先用“妨害”降低其命中率，待消灭周围杂兵后再合力对付它，当其自我强化时就立刻用“装甲软化”等招式来消除Buff效果。获胜后投掷骰子，总数在8点上方能得到“狮子心の键”。

地点：求道者の拜廊

事件：衅隙战

敌方资料：ドラゴン（HP=915）

再次回到“ラハブ宫内郭”区域，一条强大的巨龙突然袭来。BOSS的普通攻击伤害不算高，威胁在于针对我方全体的吐息攻击，“フラッドブレス”附带有毒效果，因此依然推荐让芙萝手持“愈やしの杖”为全体回血，各种回复道具也要准备充足。BOSS的“装甲硬化Ⅱ”效果显著，不用“装甲软化”消除Buff效果的话、普通攻击很难对其造成有效伤害。玩家应尽量保证巨龙处在命中率和防御力下降的不利状态下，再伺机利用强力的技能反击。当BOSS的HP损失过半后会追加更强力的吐息“シャインブレス”、带石化效果的“ダストブレス”和大幅自我强化的“スウィンドルⅡ”等招式，因此切忌打持久战。战斗的后半程不要吝惜道具，给爵克回复MP后连续用“ホ－リ－ストライク”将其击倒吧！战利品推荐兑换275点的“ドラゴンキラ－”，艰难取胜后本章结束。



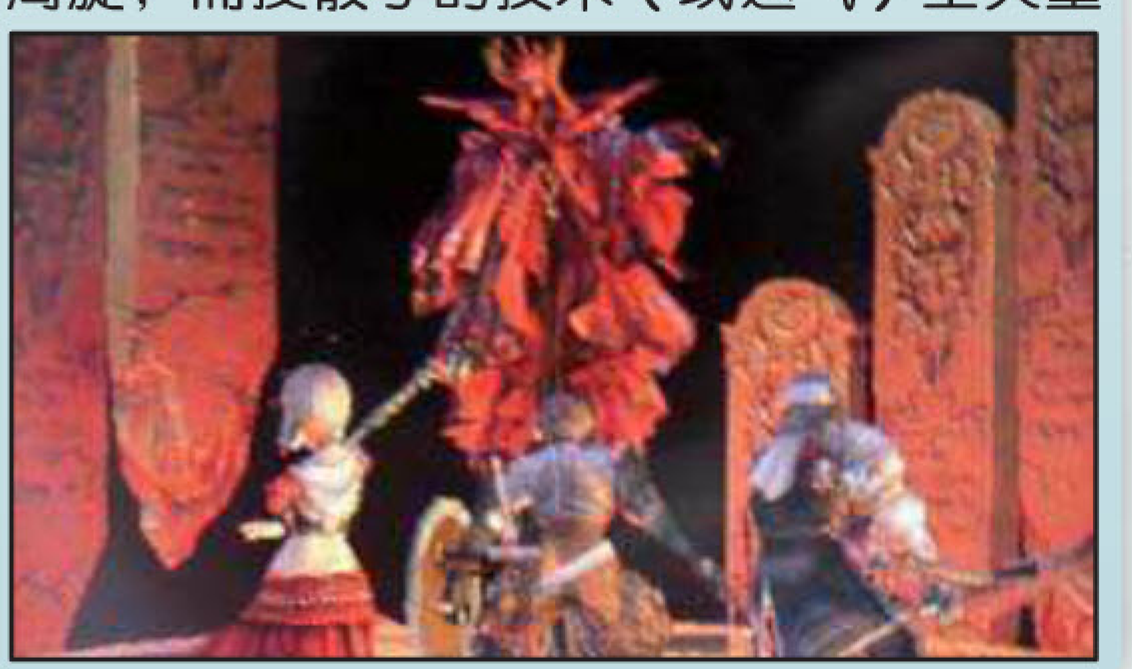
第4章 神々の业

地点：秘匿された书斋
事件：对伏击战
敌方资料：ウィッチキングA（HP=538）、ウィッチキングB（HP=481）、ウィッチキングC（HP=478）

首次进入“黄金の间”触发剧情后，角色们会自动传送至“祈りの间”，再度前往“秘匿された书斋”时遭到敌人的伏击。3名敌人的外形与我方一致，不过技能和魔法就大相径庭了。由于芙洛外形的敌人会降低我方全员的防御力以及使用“恐怖”效果的魔法，建议优先集中火力干掉它。在没有了魔法的辅助后，战斗压力就会有所缓解了。战利品推荐兑换“ソリッドセプタ–”，这是攻守人俱佳的法杖。

地点：黄金の间
事件：遭遇战
敌方资料：クリムゾンシュラウド（HP=1200）

再次进入“黄金の间”，最终BOSS的实力无比强大，利用“アナライズ”分析只能看到其HP为999，实际上是突破1200的。最终BOSS的招式非常丰富，各种加Buff的技能也都是Ⅱ级的，比较特殊的“绝对回避”，能100%令一次直接攻击/技能无效，看到BOSS发动后用普通攻击消耗掉这1次效果即可。我方装备方面，爵克依旧以“ナイトソ–ド”主攻；若是在前一场战斗中兑换了“マ–シャルボウ”可以给利皮装上，水属性技能“ラピッドショット”可以造成不小的伤害；芙萝仍然主守，装备“ソリッドセプタ–”为全体进行回复。由于BOSS的回避率较高，我方全员除了使用“集中”外，建议再用“捕缚”降低其回避率，如此方能确保各种强力招式确实命中。整场战斗就是Buff和Debuff的反复周旋，而投骰子的技术（或运气）至关重要。取得最终的胜利后，就能兑换到传说中的“真红の圣骸布”。



通关以后

通关时系统提示存档，读取该存档可以进行二周目游戏。我方一周目时的全部装备品、非剧情相关道具以及已习得的技能都会继承，不过敌人也有所强化。宝箱中的部分道具会发生变化，更重要的是每章的迷宫中都会出现全新的区域，最后的结局更是有所不同。个中区别就留给玩家自己细细体验了。



相信“游戏好玩但流程过短”是大多数玩家对《解放少女》的共同看法，全程触控操作非常流畅，导弹、激光纷飞的战场也尤为火爆，虽然BOSS战相对薄弱了些，但仍不失为一款好作品。从结局动画中明显可以看出故事尚未结束，其实本作只能算一个预告篇，须田刚一在下一盘很大的棋（笑）。《机场管理人》虽然设计有几种突发事件，但游戏内容仍略显苍白。弹出的文字提示框是一个败笔，在关键时刻非常容易影响玩家的操作，但如果全部关闭的话，在面对堆积如山的行李时又往往不容易察觉特殊事件已经发生。《俺是出租武器的》展现出了平井善之身为搞笑艺人的特色，游戏的音乐风格活泼、角色的搞笑对白穿插着颜文字非常喜感。虽然可操作的部分较少，但流程却意外地长，若是能够丰富一下玩法，素质会更上一层。《真红圣骸布》就像其名称一样，很难让人第一眼就喜欢上，特立独行的复古风格会令不少玩家望而却步。实际上游戏的系统还是颇为严谨的，属性连锁的系统值得反复玩味，二周目也有不少追加内容，只可惜过于追求风格反倒害了自己。





本作是SCE第一方的著名作品、“《抵抗》系列”的最新作，也是PSV上首款FPS。借助PSV的强劲机能、以及自身的双摇杆设计，带给掌机玩家的是毫不逊色于家用机的FPS体验。现在就来带大家一起，感受1951年8月14那天的绝望与震撼。

文 酷洛洛　美编 Juxi

PSV　FPS　第一人称射击・科幻

抵抗 燃烧天空

Resistance: Burning Skies

SCEH	港版	2012年5月29日
1～8人	298港币	对应在线游戏

系统详解

有关港版

本作的港版是采用中英文双语言，当玩家的PSV系统语言设定成简体或繁体中文时，游戏都会自动使用中文语言界面，而当使用中文以外的系统语言时，才会显示英文。

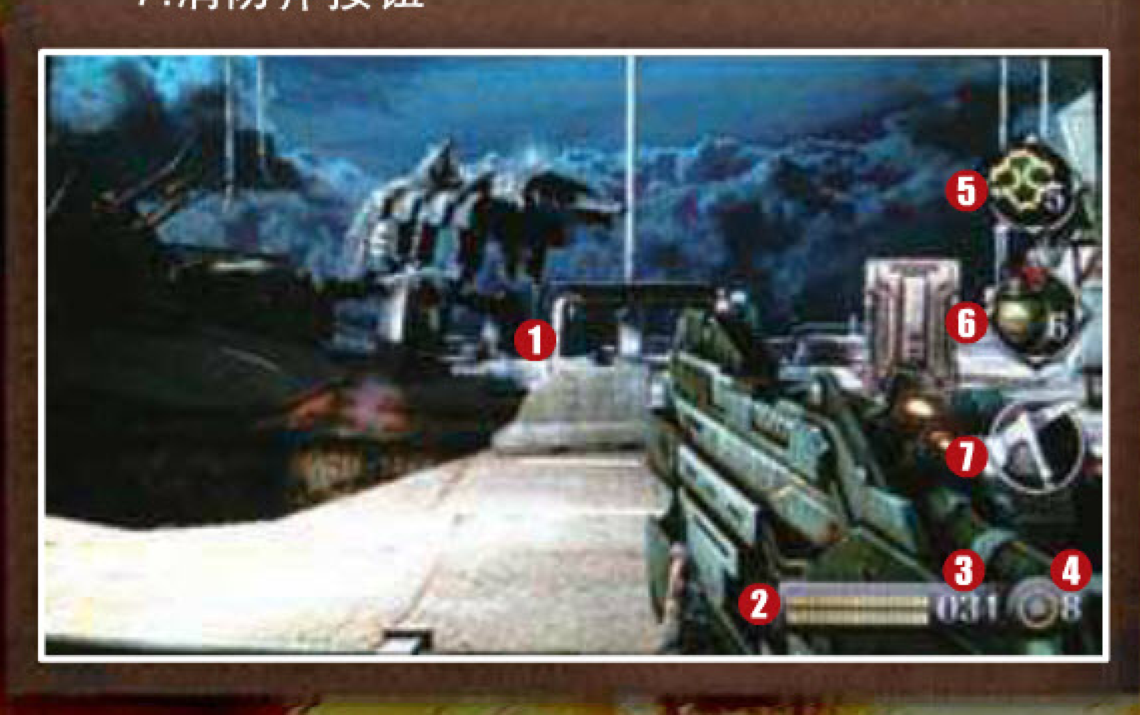
操作说明（默认键位）

按键	作用	按键	作用
左摇杆	移动	□	弹药填装
右摇杆	调节视角	×	跳跃
L	缩放镜头	○	蹲下
R	开枪	←/→	探头（在掩体背后时）
△	武器更换界面	↓	奔跑※

※推拔左摇杆期间双击背触板同样可以奔跑

画面解说

1.准星
2.当前弹夹剩余弹数
3.总剩余弹数
4.副武器标记与剩余弹数
5.刺猬手榴弹按钮
6.破片手榴弹按钮
7.消防斧按钮



触摸操作说明

游戏中存在部分操作需要触摸画面去完成。

开启门/装置： 当根据画面提示靠近一些门、机械开关等装置的时候，画面会出现手指的提示，这时点击画面就能够打开门或启动装置，从而继续进行流程。

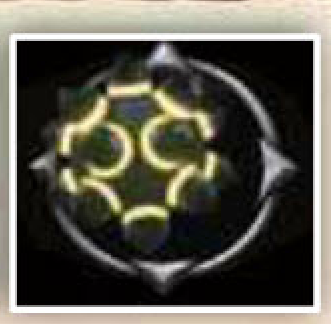


捡取： 游戏中的情报文件夹以及暗灰科技，和开门一样是通过触摸屏幕捡取的，但有别于这些流程提示，游戏中并不会主动标出情报文件夹以及暗灰科技的具体位置，只有当玩家靠近这些物件的时候，画面才会出现捡取提示。



消防斧/匕首： 这是游戏一开始便持有的武器（匕首为多人模式），玩家只要靠近敌人，就能够用消防斧劈去，大部分杂兵都可以用消防斧一击秒杀，但也有部分杂兵除外（如铁头会格挡），对BOSS以及小BOSS类角色均无效。此外消防斧也可以用来破坏场景中的一些木板障碍，以开启新的路线。





手榴弹： 当捡取刺猬手榴弹和破片手榴弹后，游戏画面的右上方就会标出它们的图标，点击手榴弹图标，玩家操控的角色就会朝准星方向投掷手榴弹。玩家也可以将手榴弹图标进行拖曳，当拖曳到前方的怪物上，同时距离又为手榴弹的有效投掷距离时，手指拖曳的附近就会泛起红光，这时松开手就可以将手榴弹直接投掷到目标身上，从而直接引爆。

副武器

游戏中每把枪械都存在副武器（次要武器）系统，相当于该枪械的特殊武器，画面右下方、剩余弹量的右边标记着副武器的种类标记以及剩余弹数，其使用方式均通过触摸屏幕去操作。以下是各枪械对应副武器的用法。

卡宾枪——榴弹： 触摸屏幕敌人位置，泛起红光时放手即可向前方发射榴弹，炸毁周围目标。

牛眼冲锋枪——标记： 触摸屏幕敌人位置，泛起红光时放手即向敌人发射标记弹，之后牛眼冲锋枪的子弹将会朝目标飞去。

破坏者——全面输出模式： 从上向下划过屏幕进行充能，能量蓄满后向前方按R发射大范围的能量爆炸。

Sw.A.R.M.火箭发射器——多重瞄准： 触摸屏幕敌人的位置，手指不放的情况下最多可以锁定4个目标，之后再发射火箭炮，其炮弹就会向这四个目标分别飞去。

六眼狙击枪——粘附炸弹： 触摸屏幕敌人位置，泛起红光时放手即向敌人发射粘附炸弹，之后点击右下角的炸弹标记可以主动引爆，等待一定时间后也会自动引爆。

骡子（散弹）——十字弓： 朝两边对角划过屏幕，进行十字弓填装，之后按R向准星方向发射带火焰爆炸的十字弓。奥格能量枪——奥格**能量盾：** 两指指向屏幕中间后向两边划开，这时会展开防护盾，防护盾一定时间内可以抵御子弹攻击（奥格能量枪除外）。

狩猎者——无人机： 触摸屏幕位置发射无人机，无人机会向射程内周围的敌人发射激光攻击，同时无人机飞行一段时间、或接触障碍物时会自动爆炸。

游戏暂停菜单说明

返回游戏：返回正常游戏
情报：查看武器与敌人信息，以及浏览目前所得的文件情报。
挑战游戏难易度：游戏中可以随时改编战斗的难易程度。
奖杯：查看当前获得的奖杯。
选项与帮助：进行声音、操作设置以及查看当前操作说明。
离开游戏：退出当前的游戏模式，并返回游戏菜单。

武器强化



单人游戏中，通过流程可以获得方块“暗灰科技”，可以对手上的武器进行强化，按△进入武器选择菜单后，再触摸中间的方块图标即可进入强化管理界面。每个武器均有6处可以强化的项目，而这些项目又分为“红色槽”和“蓝色槽”两种，注意强化之后，只能够从红、蓝色槽中各选一种为当前有效作用项目。

游戏的两种模式

单人游戏模式

相当于游戏的故事模式，该模式为单机进行，本篇攻略也是以单人模式的流程要点为主。

多人游戏模式

即网战模式，该模式需要在连接PSN的基础上进行。玩家刚购买游戏的时候并不能进入多人模式，需要使用包装盒内附送的网战通行证码下载多人模式通行证才能进行，该模式最多支持8人对战，并提供4种对战模式供玩家选择。

全模式:6～8人的大地图混战，在指定时间内击杀数量最高的玩家为胜利者。

团队殊死战：两批玩家分开成人类和奇美拉两队伍进行组队战，总积分最高的一方为胜利者。小型地图提供玩家进行2V2的对战；大型地图提供玩家进行3V3～4V4的对战。

殊死战：两批玩家分开成人类和奇美拉两队伍进行组队战，击杀数最高的玩家，其一方为胜利者。小型地图提供玩家进行2V2的对战；大型地图提供玩家进行3V3～4V4的对战。

生存模式：开局时以多名人类对1名奇美拉，随着奇美拉击杀对手，对手会变为奇美拉的队伍，若在指定时间内所有玩家变为奇美拉的一方，奇美拉队胜出，若到指定时间仍有人类队伍的成员，则人类一方胜出。

通关特典

1.通关后新游戏的按钮会变为“新游戏+”，选择后可以进行二周目，同时保留一周目中所获得的武器，以及之前的强化记录，二周目中所有暗灰科技将重新复位，玩家可以再次进行收集（但情报文件夹不复位），三周目同理。注意一旦开始二周目，将无法进入之前完成的章节，需要重新挑战后才可以在“载入关卡”中选择章节进行游戏。

2.游戏难度在简单、普通、困难的基础上加入“超人”难度。

困难难度全流程 通关攻略

本篇攻略是在困难难度下完成，对一周目下全难度适用（二周目才有超人，但其实也适用），另外虽然本作没有相关的收集奖杯，但作为系列的传统，文件情报收集要素在本作中依然没少，酷洛洛在这里已经列出所有章节中文件情报的具体问题，另外也标出各方块“暗灰科技”的具体位置和获得方法，只要同学照着本攻略来攻关，相信不用担心不够方块强化武器了吧。（笑）

第一章 史德顿岛


▲离开发电站时要留意周围的火种。

刚开始玩家的手上只有消防用手斧，这里不妨熟悉一下操作。用手斧将门前木板破坏后来到前方，主人公会掉落地下层，当玩家在上去时就会发现队友被怪物抓走，用斧子上前一击即可把怪物敲死，可惜这时队友已经死亡……捡起前面牛眼冲锋枪会有简单的说明。上前打开门并用机枪消灭前面的怪物后，会进入视频教程1，会演示如何利用触摸屏来标记怪物，从而将子弹追踪到怪物身上。之后一路上会出现和之前相同的怪物，期间会穿插一些操作教程。一路往前走会遇到幸存的那位队友，这时玩家要应付外面的一堆怪物，这里要多多利用牛眼冲锋枪的标记追逐功能，可以绕过窗口曲线攻击怪物。清理完怪物后会触发事件，主人公要背起被爆炸所伤的队友离开发电站，留意周围火种，长时间被火烧伤可能会GAME OVER。

把队友带出发电站后，怪物就会出现在街头，一边清理怪物一边往马路左边尽头处进入建筑5，一路上去可以捡取精准投掷手榴弹，顺便朝落下的怪物堆扔一个试试威力。这时酱油男呼唤主人公下来2，寒暄几句后就便触发事件（酱油了……），这时会获得他手上的混合武器骡子（散弹+十字弓）。注意十字弓的填装方法是斜下划屏幕。

一路进入仓库会出现新一批的怪物，留意它们也会使用手榴弹。一边爬梯绕道、一边杀敌离开仓库，到大街的下水道前会出现一些小怪物——跳跃者，虽然数量多，但只会近距离攻击，加上很脆皮，用冲锋枪扫射即可应付。在下水道内可以捡取卡宾枪，其副武器是榴弹发射器，稍后对巷战掩体下的敌群十分管用。巷战期间怪物虽多，但毕竟第一关，AI并没有太大难度，全部消灭后左边的法院大楼就可以进去了3，进去前记得搜刮周围的枪支，以补充弹药。楼上4的怪物不时会有一两只在远处，远距离点射的话，还是牛眼冲锋枪比较合适。返回街头主人公会遇上女儿和妻子，但很快又要分开了，这时要保护逃生区域免受敌方的入侵，这里敌人数量较多，要适当躲到汽车背后掩护，其中巡逻无人机命中比较高，但很脆皮，基本3枪一台消灭敌群后去到前方的军用卡车处。使用里面的蓝色方块就可以强化手上的武器了（真神奇……）。6

再灭完一批怪物后出现体型较大的独臂小BOSS级怪物“处决者”，其右手的火箭炮有一定追踪效果，可以逃到右边的石柱中和它绕圈圈，然后用牛眼冲锋枪的副武器锁定其右手集火，累积一定伤害其手臂发生爆炸，从而将其消灭。

之后根据提示进入木闸后面，这时按住方向键↓就可以切换为跑步模式。躲避周围的黑色虫群往深处左边的门口出去，就能够到达另一边的街道7，最后走进隧道便完成本关的流程。


►处决者的具体弱点。

收集要素一览

1 情报：不寻常的跳电
要点：从旁边的怪物运输船旁跳进内部。



2 情报：我想你，宝贝
要点：酱油男所在建筑的对面。



3 情报：深表哀悼
要点：法院对面的小楼内。



4 情报：详读您的撤离计划
要点：背后卡车旁边。



⑤ 情报：欧洲新闻中断
要点：二楼右边的门后有女性在求救，用斧破坏门上的木板即可看见。



⑥ 情报：载货单
要点：剧情事件中军兵尸体的旁边。



⑦ 情报：情报指示（同时也是暗灰科技）
要点：即将进入隧道前左边车辆的内侧。

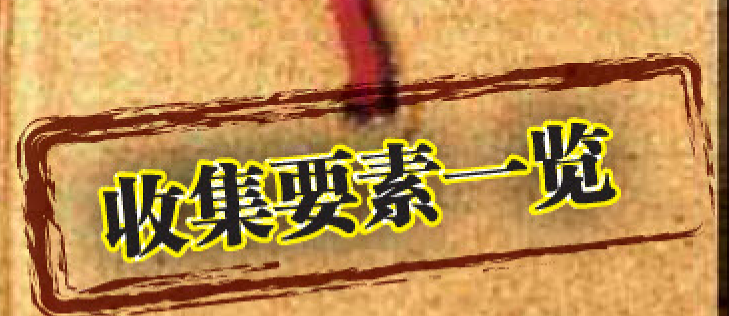


第二章 军用码头

①剧情之后下楼就看见新怪物“铁头”，十分耐打，不过它的铁头依然是弱点……放倒铁头后可以捡取旁边的奥格能量枪，这武器就是剧情中可以穿墙爆人头的玩意。从前面的卷闸门进入⑤，会出现奥格能量盾的使用教程，这里可以利用能量盾抵挡攻击，单方面消灭前方的几只杂兵。继续往前会来到货仓②出现零碎的敌人，靠奥格能量枪我们基本上可以躲在掩体后面将它们逐一击杀。从对面门一直走上楼上可以绕到另一边的仓库，会新怪“进阶级混合体”，可以先站在楼上，等它和其他混合体集中在楼底，然后一个手榴弹全部送上西天。下楼再消灭新刷新的进阶级混合体，可以捡取它手上的新武器——狩猎者，该武器比较适合点射，另外其副武器可以发射无人机，十分适合对付较为分散的敌群。离开仓库后目标更换，空中的敌舰会投下两批怪物，小心第二批的敌群中有两个铁头，注意避免其武器可以穿过掩体直接攻击自己，可用直接用手榴弹投掷过去将其秒杀，或者用无人机指向铁头，将其炸死之余，顺便用无人机射杀其他的怪物①②。消灭完敌兵后上前开启起重机，让同行的艾利将敌舰击落，可惜艾利也因此失踪。

往起重机举起飞船打开的缺口进去，消灭一只混合体并找到艾利之后会遭遇一场杂兵战，数量比较多，留意一些蛮兵会走上玩家所在的平台。③从右边门走上建筑，一路上是都是蛮兵，由于有NPC帮忙，基本没什么难度，期间我们会捡到刺猬手榴弹，其作用相当于弹跳式地雷。之后楼下会出现敌舰投落敌群，注意其中有一只铁头，可以走出门前用手榴弹快速解决，之后再慢慢点射剩余的蛮兵。清理完敌人后走出建筑，从前方进入地下隧道④。从左边进入会发现两个士兵因救火的误操作（往镁上撒水造成爆炸）被炸飞，这时要背起生还的一个往内部前进，要注意周围的火种。将受伤的大兵交给部队成员后乘坐电梯，这时电梯突然倒塌，爬梯往下走并进入B-1楼时会遭遇零零碎碎的蛮兵③⑤。离开B-1后走上楼上，往左边进入B-2前有一只正准备杀死大兵的进阶级混合体，B-2内的蛮兵攻击意识比较强，还要留意有一只铁头，依然以其作为优先目标。从B-2尽头下至B-3，进入类似地库的场景时对面远处出现不少蛮兵，可以用奥格能量枪蹲在房间内，隔着墙壁逐一爆头。④落到地库时对面还会再出现几只蛮兵，这时则推荐切换成狩猎者点射爆头。走过对面上楼梯进入另一边的B-3，门前会有铁头用能量枪猥琐玩家，可以快速跑进去然后直接用斧子解决。

进入C-3下楼玩家又会再次遇上处决者，依然用牛眼冲锋枪侍候，周围的铁柱是打游击的好帮手，但注意这些铁柱受到处决者一



① 情报：波多黎各号战舰军备升级
要点：货仓外的两波迎击战后，先别启动起重机，走上对面的左边阶梯。



② 情报：荣誉退伍
要点：货仓左边的小房间内。



③ 情报：加班
要点：从中间走上左边台阶，再绕道正对面的地下。



④ 情报：旅游警告
要点：房间到楼下地库的楼梯后面。



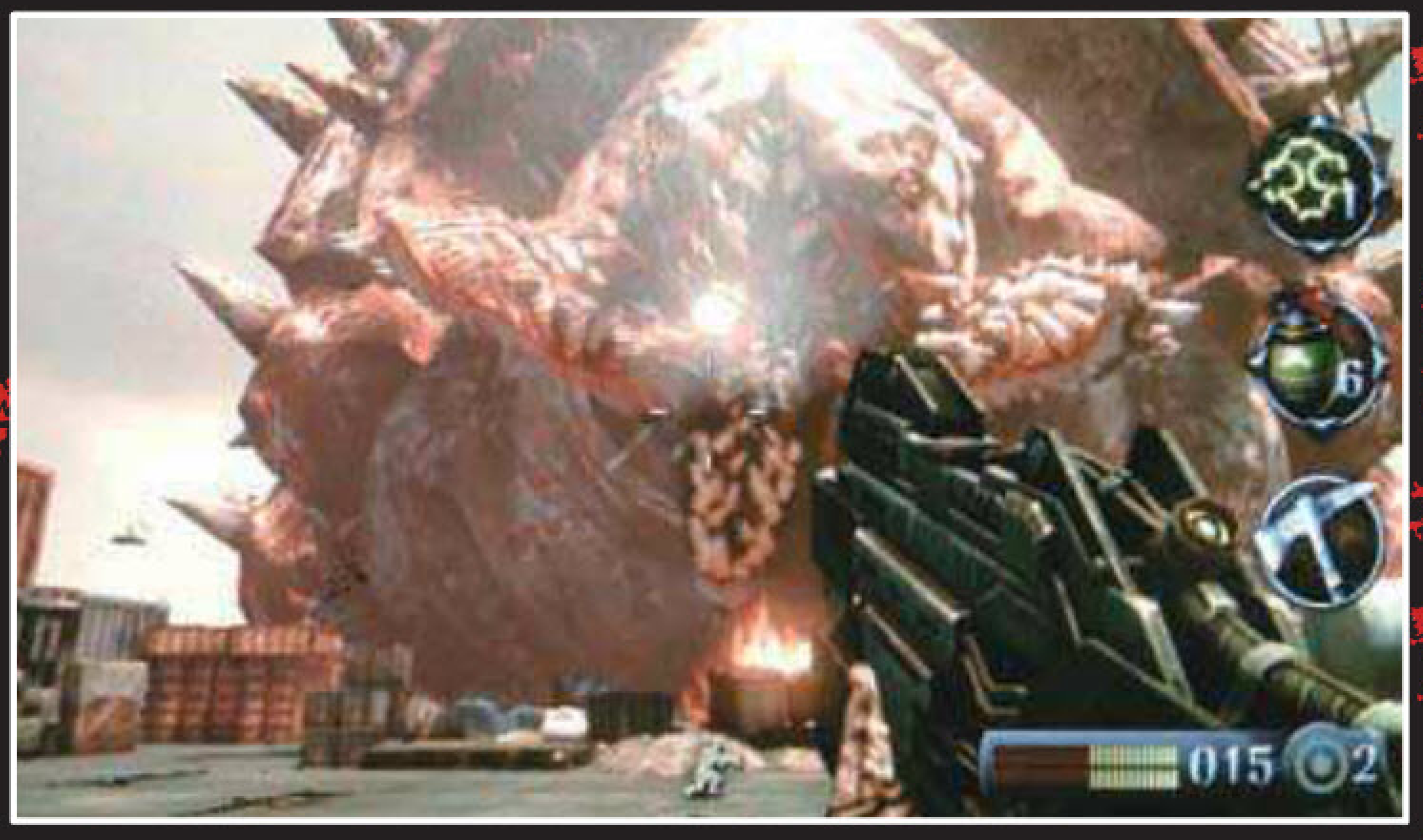
定攻击还是会破坏掉的。消灭完处决者后搜刮周围的弹药，之后按下中间的卡关打开铁门。正当乘坐运输机离开，以为完成本关时，主人公掉落到巨型怪物的身上，巨型怪物相当于敌人的一个小要塞，消灭前面的两条触手后，从触手伸出来的洞穴下去，这里会有一些小怪物靠近玩家后会自爆，要留意一下，走到尽头会有一个类似小怪制造机的炉，当里面出现小怪时可以集火小怪，小怪就会在炉中爆炸，留意两边的触手型怪物，建议保持一定距离，以周围的墙壁做掩体躲避触手的火球。几次之后炉就会破坏，地面出现新的通道，下去用同样的方法破坏剩余的两个炉，这里可以使用狩猎者，一次连发就能够直接引爆炉中的小怪物，如果没有弹药的话可以在两边的墙边捡取。破坏所有炉后玩家就会和巨型怪物一同掉落地面。这时正式开始BOSS战。



▲例如这个位置用狩猎者点射是很安全的。

BOSS——憎恶体

BOSS“憎恶体”会同时喷出自爆小怪以及触手，但其实自爆小怪一同自爆也不会导致玩家死亡（包括困难模式下），所以应优先破坏会生成触手的蛋。确认不会出现触手后就集中攻击攻击憎恶体两边的眼睛，累积一定伤害后其会张开口，这时它就会露出弱点。推荐用卡宾枪打眼，然后用其副武器榴弹炸弱点，口里两个白色球破坏掉便能解决它。



▲攻击两边的眼睛后其会张开口，这时它就会露出弱点。

5 情报：怪异的贝类

要点：卷闸门进入后左手的房间。



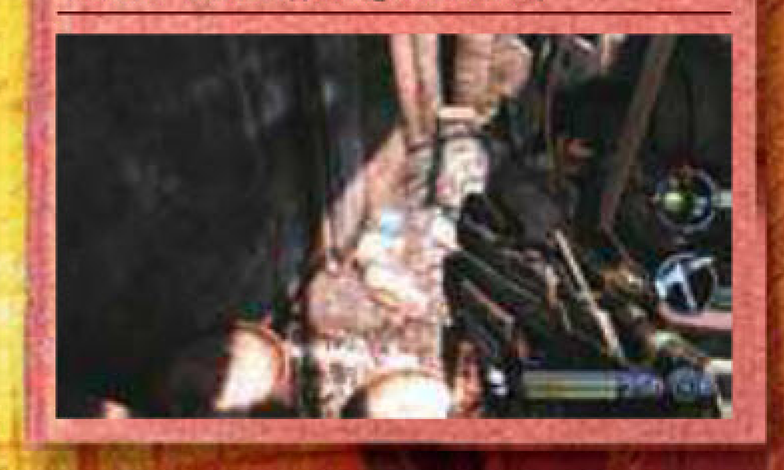
1 暗灰科技1

要点：刚开始放在桌上的那块暗灰科技。



2 暗灰科技2

要点：就在情报①的前面。



3 暗灰科技3

要点：遭遇战结束后敌兵位置的左端尽头。



4 暗灰科技4

要点：隧道门口卡车的背后。



5 暗灰科技5

要点：进入B-1的右手边，和③一样要从中间绕过去捡取。



第三章 乔治华盛顿桥

第三章开始整体难度有所提升。❶★◎1★一开始远处出现的蛮兵可以用卡宾的榴弹一发清光，触摸敌人的运输仓（发射榴弹）就对了★◎2★。上面剩余的进阶级混合体可以慢慢上前点射。留意地下的窟窿，掉下去就直接死亡，而且读盘还比一般被杀要长……打开运输仓附近地面的地盖，消灭冒出来的蛮兵后下去，留意地道内有两批小虫子（跳跃者）。

回到地面后敌方运输舰放下两只持红外枪的新敌人——混合体侦察兵，其武器的红外线一旦瞄准我方就会立即狙击，威力不低，可以蹲在掩体背后用奥格能量枪"隔山打牛"，或者直接往两只侦察兵中间发射一枚榴弹，世界立马清静下来；消灭完侦察兵后会出现一大批蛮兵部队，可以先转移到右边的铁板以抵挡车顶上敌人的火力，然后消灭从左边过来的蛮兵，最后再对付车顶的敌人，车顶的敌人建议用狩猎者的小飞机，一发即可全清，非常管用。

消灭完三批敌兵后会有提示要求躲在附近的坦克仓内避免被误炸，轰炸完毕后可以去捡取之前侦察兵的武器——六眼狙击枪，其副武器为粘着炸弹，可以固定在某只怪物上然后诱爆敌群。从右边的巴士旁的桥缺口跳下去，然后通过里面的小洞会出现新任务目标❹。这时一堆长脚在对面的塌桥上出现，这里的长脚跳跃的位置都是固定的，只要在洞里蹲好点，一个怪物被击倒，另一个怪物就会跳到其原来的位置，甚至连爆头的位置也一样。如果子弹不够的话就用六眼狙击枪，反正背后的洞穴有充足的弹药。消灭所有长脚后从洞穴的最左边出去★◎3★。



▲对付外面的长脚，在里面蹲点即可。

过对面消灭一批小虫子后往下走，之后又会遇到一批长脚，消灭完之后就会出现前往目标的标记。往标记前往时要留意地势比较崎岖❷，临到目标前还会出现一批虫子以及长脚。

到达目标后爬梯子走上铁桥内部，里面会有巡逻无人机，很好对付，但要留意地面的独木桥，一走错可能就会掉下去。走上类似桥面的室内场景处会有一批蛮兵部队，其中有一只进阶级混合体，可以先消灭右边的那只蛮兵以占领掩体，然后再逐一对付左边的大部队，注意中间汽车的浓烟会对视野造成一定影响；左边部队清理完后，上前会发现右边的两个转角位分别还有一堆。最后一批还有一只铁头，留意它的能量枪。清理完后靠近里面的门触摸打开，一上来就要留意正对远处侦察兵的狙击枪，一定要先将其打下来，否则难以继续进攻，上前后可以往右边桥底扔个手榴弹，可以直接秒杀好几只怪物。剩余的可以用狩猎者的小飞机帮忙击落，否则那些跳来跳去的长脚会很麻烦。下去之后又出现一批敌人，火力很猛，应立即往左边的卡车往里躲，然后再逐一解决。这里的敌人有好几批，尽量不要吝啬手里的手榴弹还有卡宾枪的榴弹，可以节省许多的时间。消灭完所有敌人后打开直升机门★◎4★，救出里面的士兵后触发剧情，之后又要前往车内躲避一次空袭。

收集要素一览

❶ 情报：提早完工奖金
要点：从直升机跳下来后的吉普车上。（图中已捡）



❷ 情报：完成压力测试
要点：出现标记后往下走，期间斜坡处的一台的士内。



❸ 情报：纸条
要点：地道的转角位处。



❹ 情报：征招通知
要点：洞内的一台正在燃烧的车中。



❺ 情报：亲爱的圣诞老人
要点：进地道前的汽车底。




▲本关的BOSS依然不够给力。

空袭结束后往标记处打开地盖，通过地道到另一边3，刚出来有大量的武器供玩家补给。下来后会立即出现一批敌人，玩家应优先消灭右边和中间的两个铁头，否则掩体会形同虚设，消灭完剩余的蛮兵后先不要急着往前走，可以从左边绕上去，这样下一批敌人出来的时候玩家就可以从背后偷袭，同样以铁头为优先击杀目标。之后艾利会提示玩家再躲进车内回避空袭。出来后再次进入地道，从地道出来后会看见大批残暴者从蛋里走出来袭击玩家5，这里用骡子或者斧子一个一个砍死也比用机枪类武器有效率。远处剩余的蛋则可以预先破坏掉。消灭完所有的蛋后再次进入地道5，地道内至于走出来后依然是一堆残暴者，准备好斧子和骡子吧6。

清理完后往上走会看见目标的大门，这里可以先用枪将前面的蛋破坏，可以降低稍后小BOSS战迎击的风险。小BOSS为穿刺者，弱点为背后的连个突起部分，先用手榴弹炸它，一个就能让它跪在地上，这时就可以用机枪破坏其中一个突起部分，如此两次就能将其消灭，只要没有残暴者的骚扰，就会非常简单……之后前往目标位置，主人公会上演一出英雄救美，然后本关就完成了。

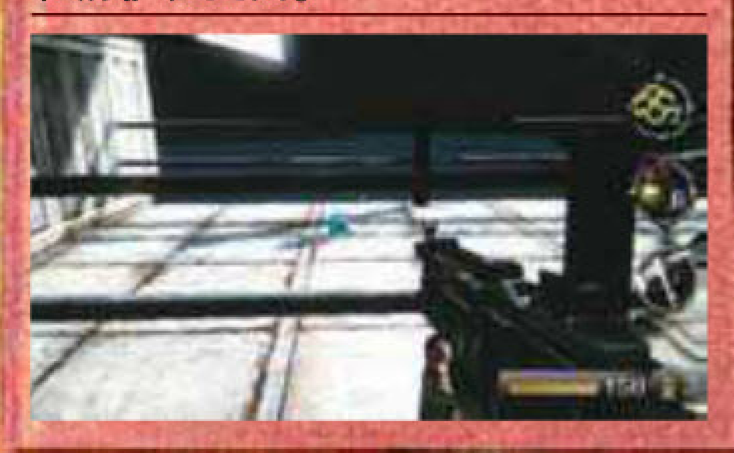
1 暗灰科技1
要点：从直升机跳下来后的吉普车背后。



2 暗灰科技21
要点：一开始出现蛮兵的运输仓的左前方，焚毁巴士的车头处。



3 暗灰科技3
要点：从倒塌桥面的钢筋过去后，在防护栏里面。



4 暗灰科技4
要点：左边直升机背后。



5 暗灰科技5
要点：出来右边的车背后。



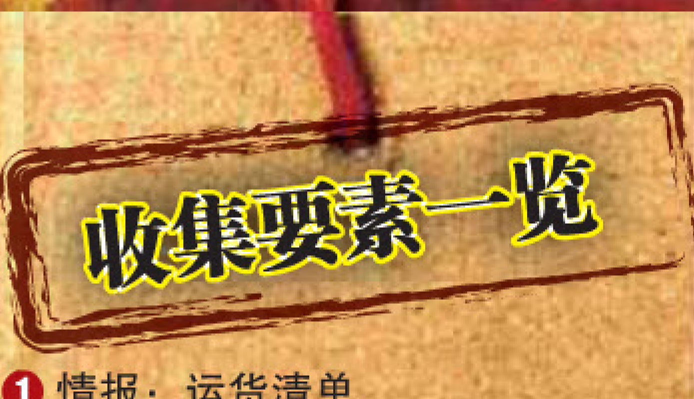

6 暗灰科技6
要点：地道出来后右前方。



第四章 爱丽丝岛


▲无人机在本关太重要了。

流程较长的一章。从货仓一路走到室外就会遇到第一场战斗1，留意对面楼顶上的侦察兵，由于敌人比较分散，可以用狩猎者的小飞机一次扫清，小飞机的飞行方向记得要瞄准



1 情报：运货清单
要点：刚走出室外的右边房间尽头。



侦察兵；走过对面会出现第二批蛮兵，留意最后会有两个铁头，可以用卡宾的榴弹一次消灭。从铁头出来的地方进入仓库，中间的木板处会有蛮兵突然爬过来，用斧子一下即可解决，对面还有两只蛮兵，但这里的蛮兵整体火力比之前上升了一个台阶，因此不要直接硬扛1，走出去时右边还有3只。进入小院子后依次有三波混合部队，分别为为蛮兵、进阶级混合体、侦察兵+处决者。第三波时先用狩猎者的小飞机清扫外面的侦察兵，只要先解决侦察兵，就可以在室内隔着掩体攻击处决者，很是安全。

消灭完敌群后推开对面的门进入医护站，在2楼楼梯处可以捡取新武器“Sw.A.R.M火箭发射器”，该武器可以同时锁定最多4个敌人，且爆炸范围颇大，是清除敌群的大杀器。刚从铁梯子上楼顶就有两只进阶级混合体在对面楼顶，往右边的墙壁用奥格能量枪逐一点杀后继续前进又有一批敌群，可以先用榴弹消灭中距离的杂兵，再慢慢点射最后的侦察兵，如果玩家舍得用小飞机的话，这里一发刚好可以清场。从对面的左边门进入，绕出来后会有火箭炮的使用视频，玩家可以拿前面的两波敌人练练手，注意最后出来的是武器穿透掩体的铁头。

一路前进就会到达实验室2，下去就会触发剧情，主人公会和艾利暂时分开。消灭冒出来的一直蛮兵后，打开右边的门，消灭一路上的杂兵后到达中央的机械上慢慢跳下去，打开地面上的开关后中间的地板就会打开2，下面有两只忙于应付艾利的铁头，用手榴弹一次过解决后与艾利汇合。一路上有零零碎碎的蛮兵，穿过几个实验室和楼梯后，来到下层的一个十字路口3，往左边的大机房进入后会出现一批由两只铁头和一堆蛮兵组成的部队，两个铁头分别站在两根石柱背后，玩家要尽量左右移动回避能量枪，消灭走过来的蛮兵后再解决两个铁头3。

进入左边的房间，右边会有从电梯口爬上来的蛮兵，消灭后从电梯口跳下去会到达圆形的通道，消灭几只进阶混合兵会出现一只处决者（会响起战斗音乐），这时要一边往后退，一边要贴近内侧以躲避导弹，同时用牛眼冲锋枪的标记追踪攻击其手部。消灭处决者后再清除下面的一只进阶级混合体，艾利会提示因为保险门损坏而要选择另一条路线4，往另一边上去消灭几只蛮兵和侦察兵后进入通风口，从通风口下去就能够找到目标的429号房。但发现需要夺取的东西已经被人带走，这时会有幸存者给玩家打开保险门，保险门另一边打开后会出现两批敌人，注意第二批是两只躲在对面楼梯间的铁头。走上楼梯的窄道还有一批敌人，其中混有的侦察兵颇为麻烦，可以在它们还在跑位的时候直接扔手榴弹过对面，一炸就能杀剩一只蛮兵。



▲从这直接扔过对面。

一路走过去发现有个受伤的研究员，之后触发事件，救起来研究员突然变得狂暴起来，玩家要被逼将其消灭，研究员的攻击模式与残暴者基本没有区别，但相对要耐打得多，玩家要一边对其开枪，一边往后离开距离，尽量减少受到攻击的频率。

消灭完研究员后来到堆满文件的房间4。当艾利拿走研究所

2 情报：征求装备

要点：开关 面远处的桌子上。



3 情报：机密

要点：大机房左边，需要从右边绕过去。



4 情报：超出预算

要点：书桌后的地摊上。



5 情报：撤离程序

要点：通风管前的地下。



1 暗灰科技1

要点：两只蛮兵出来的门口前，仓库左边拐角的尽头处。



2 暗灰科技2

要点：刚进实验室最右边。




▲研究员相当于强化版的残暴者，血十分厚。

的影像后，玩家就要全力逃出研究所，路上的铁闸会不断往下降，玩家要多用方向键↓来奔跑加快速度，一开始路上的虫子跳跃者不要理会，直接往左边奔跑离开；之后路上会有两只蛮兵，玩家可以准备好骡子，两发弹药刚好将它们顺路秒杀掉；最后的闸门是本关的难点，先换上狩猎者，瞄准对面门口的铁头，发射副武器小飞机后不要理会所有炮火，一路往对面的铁闸走去，小飞机会自动将两边的蛮兵射杀，顺便撞向铁头将其炸死，这段路要一气呵成，不要停下来奔跑，否则很可能来不及钻进闸门对面，一旦失败又得从最初的闸门开始逃离。

穿过所有闸门后从冒烟的通风管到达外部5，消灭一路上出现的长脚后，从另一边的排气扇回到内部。在大厅中艾利等待的电梯旁玩家会捡取到新武器“破坏者”，触发事件后怪群会依次从正对面、左、右三个方向逐波袭来，不要吝啬破坏者的弹药，全力开火就没多大问题，弹药不足的话四周都有补充。注意右边敌群来的同时上方还有两只侦察兵，这时应先走过对面（侦察兵正下方），这样就能够在狙击枪的盲点下先消灭右边的敌群，然后再回去对面逐射杀侦察兵。之后就要准备迎击穿刺者，至于穿刺者的打法和第四章相同，就不用多说了。消灭完后就可以乘坐电梯降落至地下。

5一路走到露天的场景，这里首先会出现一大批的残暴者，消灭完一批后会出现一只研究员，之后再次出现一批残暴者以及3只研究员。靠冲锋枪、骡子、手斧在这里都不现实，玩家要依赖手上的破坏者的副武器“全面输出模式”，一边补充能量一边背对着它们奔跑，等能量蓄满后立马回头开火。由于全力模式没有弹药限制，只要一直打游击，就能够将这些“丧尸”类怪群全部消灭，另外打游击时不要正对它们往后走，因为很可能会看不见背后的石柱或者怪物，一旦移动受到阻碍，就会被它们重重包围，这时也只能等死了，另外周围的油桶也可以适当借助一下。全清敌人后打开大门即可完成本章节。


►这里要靠破坏者打游击。

3 暗灰科技3

要点：十字路口有楼梯一处，一直走上就能看见。



4 暗灰科技4

要点：左下方损坏保险门的对面。



5 暗灰科技5

要点：露天场景前，消灭正在袭击大兵的蛮兵后出现。



第五章 避难营

相对比较轻松的一章。一开始消灭3台无人机后往地洞走过去，期间会有一处遭遇战，这些蛮兵和长脚距离比较远，由于分布较散且地形开阔，可以用狩猎者的无人机快速清场。之后从瓦砾中蹲走过去后6，消灭几只跳跃者再从屋底穿过去1。这次主人公和艾利暂时分开跟着敌人2，留意穿过一个房间后，那只被跟着的进阶级混合体就会立马回头攻击玩家，可以上前快速用斧子将其秒杀，注意接着还有一只长脚。一路前去会听到有人呼救，穿过着火的飞机可以前往救起飞行员2（不影响剧情）。

收集要素一览

1 情报：了解自己的入住顺位

要点：钻进楼梯右边的小洞，爬上楼梯即可看见。



破坏旁边的木门，路上会有几只残暴者，一路走到类似矿洞的场景，地面会两只进阶级混合体与一只蛮兵3，消灭后楼上则有多只进阶级混合体，由于在上一章获得了破坏者，从这里开始，除了射程不足的地方，几乎全程都可以依赖破坏者的副武器大杀特杀。走上楼梯沿路回到地面的建筑1 4，消灭两波敌人后从对面走进另一边的下水道，右边的房间可以捡取一些弹药，不妨顺便捡一下。再次回到地面建筑，对面有由蛮兵和进阶级混合体组成部队，注意第二波会会有敌人从中间的沟道爬上来，全部消灭后从左边尽头进入再次进入下水道。这里基本是零零碎碎的蛮兵，用破坏者的副武器足以应付5。

从下水道回到地面，打开门后会有两只蛮兵冲过来，用破坏者的副武器秒杀后进去。沿路穿过另一扇门，在室内市场会出现两只进阶级混合体5，继续用破坏者秒杀后触摸蓝色的门会触发事件，这时目的变为找到家人。推开门后对面会有两只进阶级混合体，这时就要靠射程较远的其他武器了。穿过瓦砾进入地道，这里有大量的残暴者蛋，记得要保持距离消灭，上去后就是旅馆，这里1、2楼都是进阶级混合体，但用破坏者来清场其实敌人是什么都没有区别的……从二楼的倒塌房间的木板走上三楼3，消灭一只高阶混合体后在右边发现一名美军士兵6，士兵给你推开床板后，进入跳到另一边百货公司，里面大部分都是进阶级混合体，由于室内空间较少，破坏者的副武器射程基本都能够得着，依然以它为主要火力队怪物进行清扫。离开旅馆后触发剧情，主人公发现自己的妻子和女儿被触手怪物带走，之后会出现一大批的敌方部队，这里推荐将破坏者的强化蓝色槽选择为超级充能，基本上充能时蹲在掩体，然后起来射一发，周围的怪物都会蒸发掉，非常暴力。


▲本章破坏者是主力武器。

推开对面左边的门进入会听到有难民求救，一路下到地下停车场会有蛮兵和一些未孵化的残暴者7，消灭后走上对面1楼，沿路找到一边的楼梯上到2楼，留意刚走上去就有两只进阶级混合体8 4。打开楼梯的门后来到屋顶，会有两批进阶级混合体和长脚，依然用破坏者一炮一批，但注意长脚不在地面是在右上的铁杆上，之后敌方运输舰还会投下一只处决者，这时就要更换机枪类武器集火其右手了，不过这只处决者完全不会移动，玩家只要一边射击一边左右游走就可以回避它的导弹。破坏对面墙的两个设施后触发剧情，艾利和主人公主动被触手怪物带上，去营救主人公的妻女以及其他生还者，同时迎来最终章。

2 情报：紧急状态政策
要点：与艾利分开时，其方向尽头，一倒下女子的旁边。



3 情报：悲惨处境
要点：三楼左侧的一个房间内。



4 情报：群众控制技巧
要点：从停车场走上对面1楼后，右边的小房间。



5 情报：广播节目表
要点：背后的冷藏室中。



6 情报：VIP身分要点：不穿过左边瓦砾，而是直走右转至尽头。



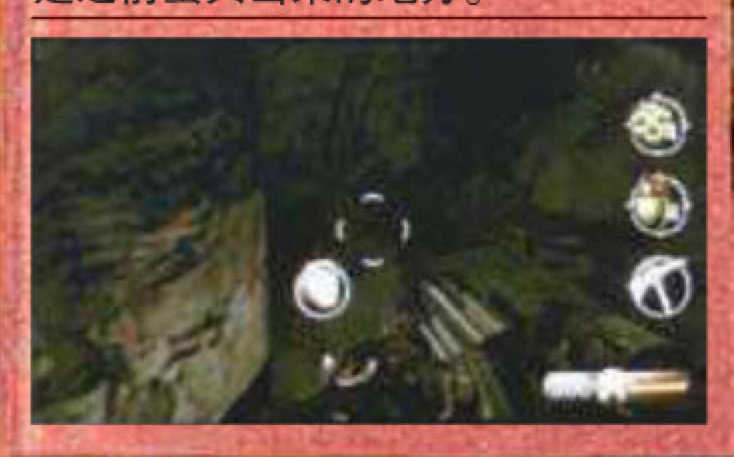
1 暗灰科技1
要点：凹陷位置的左边。



2 暗灰科技2
要点：放下飞行员后在旁边出现。



3 暗灰科技3
要点：落下左数第二个洞中，也就是之前蛮兵出来的地方。

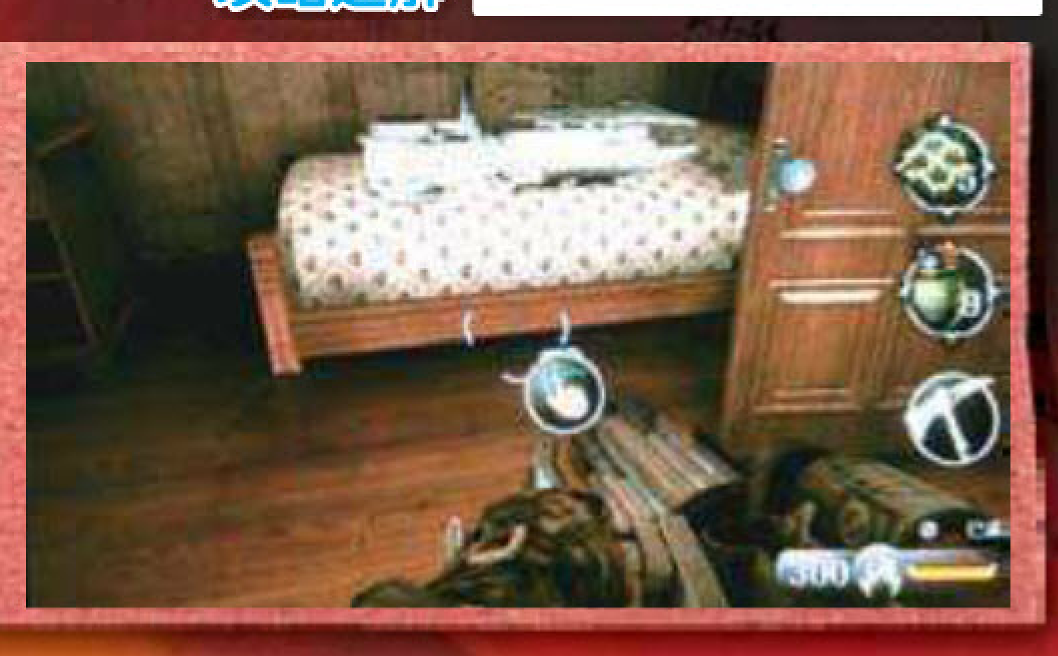


4 暗灰科技4
要点：同1。

5 暗灰科技5
要点：右边下水道的尽头。



6 暗灰科技6
要点：从三楼的楼梯处下至二楼的另一边，最后一房间的床下底。



7 暗灰科技7
要点：停车楼梯底部。



8 暗灰科技8
要点：从停车场走上对面1楼后，右边拐角处。



第六章 转化塔

刚开始先将左边的肉墙破坏，打开通道后穿过就能够躲避绞肉机了4。救起吊在半空的士兵后往右走，消灭路上的残暴者和跳跃者后，到尽头主人公会通过滑道到达一个较大的场景，这里玩家要应付大批的蛮兵、进阶级混合体、侦察兵以及残暴者。留意这里的进阶级混合体火力又上升一个台阶，两次连发就可以秒杀玩家了。场景分为两层，一开始先用机枪按闪烁的顺序破坏对面的红色装置，装置全部爆炸后自然会将2楼的进阶级混合体炸死，之后要对付右边拿狙击枪的侦察兵，用破坏者的副武器刚好够射程秒杀侦察兵；然后会有大批的进阶级混合体和蛮兵从1楼向玩家所在的2楼射击，部分会从楼梯走上2楼，可以用破坏者在它们聚在中间时一次过秒杀。最后1楼的残暴者会破茧而出，不过残暴者就容易应付得多，随便用斧子砍死即可。

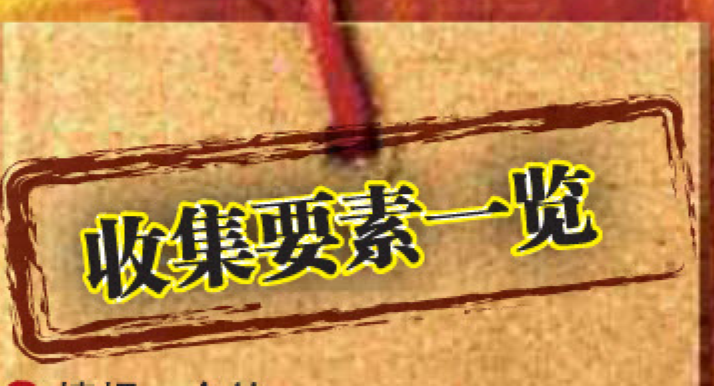
清场后画面会有标记让玩家到对面2楼的机械门1，走过一条通道来到一个满是红色管道的大房间，对面会有一批进阶级混合体，对面和右边墙壁的红色装置依然可以用来炸死它们。消灭进阶级混合体后上面会出现侦察兵，由于管道有点碍眼，玩家不太好狙击，可以用狩猎者的小飞机将它们直接射下来；或者从右边的蓝色门进入通道2，绕到对面用破坏者的副武器秒杀。之后对面2楼会刷新一批进阶级混合体和一个铁头，最后对面门前还有几只残暴者，消灭后触摸有标记的蓝色门打开。

穿过一个通道后又来到一个大房间3 5，消灭面前出现的几只残暴者和右边2楼的两只侦察兵后，上前会出现大批蛮兵和进阶级混合体，这里可以直接蹲在前面的掩体用破坏者一发秒一波，最后出来的是一个铁头，但铁头依然扛不了破坏者的一发全力输出……

经过几扇门后来到蓝色的小房间4，主人公与艾利进行通信，再触摸左方尽头、左边的蓝色门进入（右边门是弹药），通过通

收集要素一览

1 情报：合约
要点：下楼梯，在楼梯后倒地的路人旁边。



2 情报：退伍
要点：大门左边倒下的士兵旁。



3 情报：以暗灰科技控制奇美拉主旨
要点：电梯出来右方尽头，倒地的男子旁边。






▲面对满地的武器和弹药，几乎只用破坏者的酷洛洛表示很寂寞……

道到另一边，消灭两个进阶级混合体后右手的美军士兵，来到圆形的过道上，出现大批进阶级混合体的铁头，这里应近距离用破坏者解决，如果远距离依赖掩体，大量的铁头会让玩家防不胜防。全清后进入内部右边的半圆形电梯上去，从电梯出来后左边的三个蛮兵攻击意识非常高3。穿过通道后（如下图）会看见桥对面门有一只进阶级混合体，右手边远处有3只处于不同楼层的侦察兵，需要将它们射杀后才能继续前进。


▲右边就是用狙击枪的侦察兵。

从通道来到一个洞穴，这里的敌人由长脚组成，长脚在本关的火力变得比以前密集不少，用牛眼冲锋枪全部射下来后再过对面，留意这时会有一堆跳跃者中对面走过来5，从对面右手边的蓝色管子走上去，一路上依然是长脚和跳跃者，清除最上层的无人巡逻机后打开大门2。

经过多层门后会看见上下各有一条楼梯1，上去救起门后的美军士兵，然后右侧和里面的大堂会出现一大批的进阶级混合体，注意最后依然有铁头，玩家消灭完通道的怪物后，可以用破坏者在大堂中间绕圈，躲避敌方子弹之余，2楼的敌人也可以用副武器秒杀了6。从右边楼梯走上2层，消灭一路上的蛮兵和进阶级混合体后从另一边下楼梯，留意下面门一打开就会有蛮兵从上面跳下来，之后对面会有大批蛮兵和铁头7，由于铁头距离较远，这时可以依赖奥格能量枪和它隔墙对射，然后再消灭剩余的蛮兵，或者从左边的门走楼梯上二楼，这样敌人就防不胜防了。最后下面的楼梯间还有一批蛮兵，全清后根据提示往下走，来到一个中央有能量塔的房间，会有蛮兵+进阶级混合体+一只穿刺者。这里是本关的难点之一，先准备好破坏者的全力输出模式，进入后如下图往左边走，一炮将中间圆柱体背后的蛮兵和进阶级混合体秒杀后，第二炮消灭剩余的穿刺者（一般会剩余一只进阶级混合体在穿刺者旁边），最后将穿刺者引导至右边的红色装置旁边，然后用枪引爆，爆炸足以将穿刺者炸成碎片。



继续穿过通道来到另一个有能量塔房间，消灭里面的蛮兵和铁头，相对之前要简单得多。开门后沿着半圆的铁桥来到一个小房间，注意这里有处决者，但同时这里中间又有红色装置，所以和之前一样诱杀即可；往右边转入还有一个穿刺者，如法炮制，对面的两个处决者更简单，由于该两怪不移动，只要将其四周的四个红色装置逐一破坏即可，四个装置破坏的同时，中间会打开通道，沿着通道走下去，

4 情报：希望

要点：逃出绞肉机后左方的尽头。



5 情报：武器征收令

要点：破坏最后边残暴者的蛋后在地面出现。



1 暗灰科技1

要点：先不要过对面，在下层有楼梯下去，尽头即见。



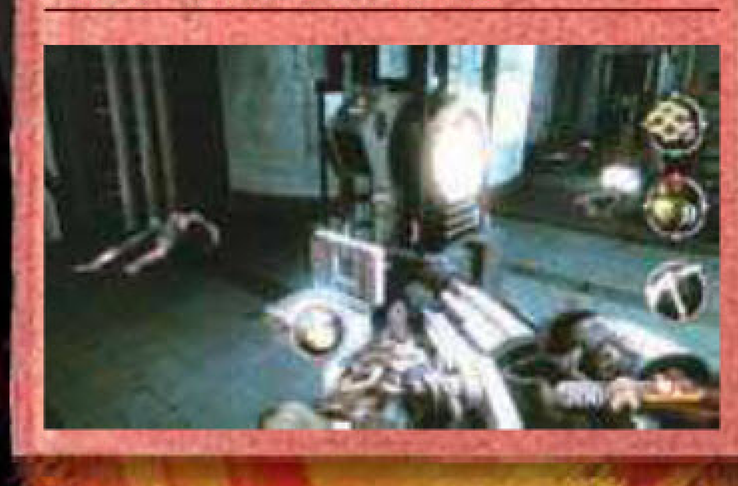
2 暗灰科技2

要点：通道中间，留意通道内有两只进阶级混合体。



3 暗灰科技3

要点：最右边掩体背后。



4 暗灰科技4

要点：刚从门口进来的左手边。



会发现主人公的妻子，之后会上演一段感人十足的戏码，这里就不剧透了，如图（笑）。



剧情结束后继续往前走会来到一个圆形的场景，这里是本章的第二个难点，怪物会从两层的门分别出来攻击玩家，推荐的打法为如下：

第一波——第一层从左到右三个门：分别等怪物出来后破坏上面的红色装置即可炸死里面所有的怪。

第二波——地面三只蛮兵：这三只蛮兵会分别出现在左边、对面和右边，可以用骡子或者破坏者副武器一边绕圈子，然后见一只秒一只，一旦被同时集火玩家很可能会直接死亡。

第三波——第二层从左前到右后三个门：先破坏第二层左后方的红色装置（否则其他红色装置无法按顺序破坏），然后按顺序破坏怪物出来时对应的红色装置。

第四波——上下两层的进阶级混合体+铁头：会从各门分别出现，这时只要用破坏者的全力输出模式一边游走一边秒杀即可。

全部消灭后正中央的地板就会开始下降，根据提示一路前进，会触发艾利找到主人公女儿的剧情，穿过一扇门会发现远处有几只进阶级混合体，这时发现这些混合兵的命中异常地精准，用狙击枪或者狩猎者从远处将它们放倒后门口附近会出现一批蛮兵，消灭后到前方地板往下降落。一下来就会出现一只进阶级混合体带着一堆残暴者跑过来，可以破坏中间闪烁的红色装置来大幅削减数量，若不幸都走过来，则用冲锋枪或破坏者一边绕圈一边清理。往下面的门走过通道，一段剧情后将迎来最后的BOSS战。

5 暗灰科技5

要点：对面左手边，倒地士兵的身上。



6 暗灰科技6

要点：大堂左边小房间内。



7 暗灰科技7

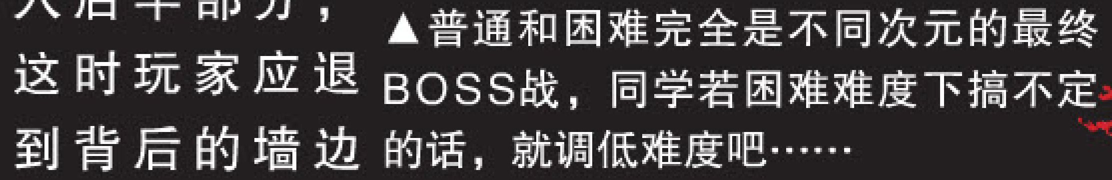
要点：进入对面1楼通道的左手边。



BOSS——利维坦

利维坦的弱点非常明显，就是身上的7个红色装置，只要顺着发光的红色装置逐一破坏就能够将其消灭。普通难度下只要站在最远处对其射击，原则上玩家怎样也死不了（最多画面见红）。若在困难以上的难度，只要被利维坦的拳头击中将直接被秒杀，即使不在攻击范围内，至少也见红。

初期利维坦会以双手锤地、喷水和挥拳为攻击方式，锤地时玩家要可靠后躲避，喷水则躲在圆柱体上，否则会被秒杀；但注意挥拳时会对圆柱造成损伤，若圆柱被破坏，下一次攻击很可能直接秒杀玩家。前半部分的破坏红色装置的顺序依次为右边胸部位置、右边腹部位置、右边肩膀上。其中攻击右边腹部位置位置推荐在右方远处射击，武器推荐破坏者的主武器（即重机枪），建议强化“精准”和“超载”，可以加快破坏红色装置的效率。



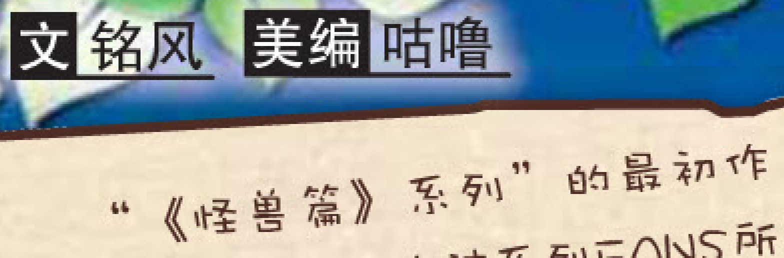
▲普通和困难完全是不同次元的最终BOSS战，同学若困难难度下搞不定的话，就调低难度吧……

当破坏三个装置后，利维坦左手会被炸断，继而进入后半部分，这时玩家应退到背后的墙边按顺序依次攻击其左边胸部、左边腹部、脸部和头部的红色装置，虽然难免会受到攻击，但至少不会被秒杀，其喷水时要往左移动，可以缩短被攻击的时间。由于怪物攻击时红色装置会移动，玩家瞄准时要有点耐心。后半部分也可以用火箭炮来代替攻击，但前半部分就不太推荐了，尤其时右边肩膀位置太苛刻。

击败BOSS后主人公往外逃离，期间会遭到整件事件的罪魁祸首“果瑞尔”的袭击，玩家要在其开枪前触摸屏幕，用斧子将其收拾，之后就可以观看劫后重生的结局了。



出色的画面和良好的手感是本作的最大吸引之处，过去掌机游戏中很难体验到如此爽快的FPS。但本作不足的地方也不少：CG无法跳过（不论看过与否），个别武器的不平衡导致一些武器几乎整个流程都“坐板凳”。另外本作可以说目前是PSV上最容易获得白金奖杯的游戏之一，具体获得方法不妨查阅我们本辑的“白金殿堂”哦。



“《怪兽篇》系列”的最初作作为启蒙作品，一直被系列FANS所津津乐道，其中强力怪兽的合成方法和特技现在依旧被大家所铭记。经过了NDS上的“《怪兽统领者》系列”历练后系统也越来越完善，作为初代复刻作品的本作基本沿用《怪兽统领者2》的系统，下面就跟随笔者的脚步来好好品味这款新瓶装旧酒的作品吧。



光环视频收录

攻略透解 GUIDE THROUGH



RPG 角色扮演・收集育成

勇者斗恶龙 怪兽篇 特瑞的神奇大陆3D

ドラゴンクエストモンスターズ　テリーのワンダーランド3D

Square Enix	日版	2012年5月31日
1～8人	5490日元	对应邂逅通信

系统详解

战斗菜单

名称	作用
战う	开始本回合的战斗
命令	具体的战斗操作设定，可攻击也可选择发动技能
作战	设定怪兽的作战倾向
スカウト	捕获怪兽
道具	使用道具
にげる	逃跑



角色特技一览

角色特技	取得地点	作用
ルーラ	旅行之门B1F	在城内多个地点传送，迷宫中为脱出
ライブラリ	图书馆	查看怪兽、特性和技能图鉴
いざないルーラ	格斗场前	在迷宫最下层激活水晶后，进入迷宫可直接传送到最下层
まんたん	星降之祠前	自动用携带的怪兽的技能回复前排主力的HP
とうぞくのはな	バザー会场右下	在迷宫中使用可查看本层内还有多少个道具
ラナリオン	完成S级比赛后，在大井户广场左上的小道内	改变迷宫中的天气情况
ラナルータ	完成S级比赛后，在大井户广场左上小道的民家内	改变迷宫中的日夜情况
回复ボトル	通关后，在ジュヒョウの町内获得	完全回复所有怪兽的HP和MP，但每次冒险只能使用一次
ステルス	通关后，在ジュヒョウの城内获得（见地图角落的蓝点）	隐身，避免被怪兽看到

作战倾向的设定

游戏中格斗场的等级战不能进行具体的指令操作，只能依靠战斗中所设定的作战倾向来进行战斗。不过经过几作的历练，游戏中的作战倾向设定得十分不错。只要怪兽的技能搭配合理，就能按照作战倾向发挥出怪兽应有的效果。熟练运用的话就算是BOSS战，也能发挥出不错的效果。

名称	作用
ガンガンいこうぜ	适用于主力战斗怪兽，不在乎MP，全力发动强力攻击，在我方血量超低时也会进行回复（前提是会回复魔法）
せんりょくうばえ	适用于干扰型主战怪兽，战斗中会尽量根据对方的弱点来使用混乱、催眠等控制技能
サポ–トたのむぞ	全力支援，会使用强化本方的技能，比如加攻加防等，同时也会优先解除我方怪兽的不良效果
いのちだいじに	回复优先，回复职业选用的作战倾向，基本上会保持队伍里的怪兽都在满血状态
特技つかうな	不使用特技，纯物理攻击，一般迷宫进程中节约MP的时候用

捕获怪兽

捕获是游戏中的最大乐趣之一。想要配合出强力怪兽及完成图鉴，熟练捕获玩家所遇见和需要的怪兽是必须要掌握的。捕获的方法十分简单，在战斗中使用指令“**スカウトアタック**”，即可以对野生的怪兽进行捕获。使用指令后队伍里的每个怪兽都会对目标怪兽攻击一次，随着攻击的强度会增加捕获值，以百分比确率的方式表示，最后会根据捕获值的百分比来决定是否捕获成功。捕获成功后战斗立刻结束，目标怪兽会加入队伍供玩家使用，而失败的话怪兽如果不发怒则可再次进行捕获。

捕获时每个怪兽攻击后增加的捕获值只和当前怪兽对目标怪兽造成的物理伤害有关，所以提升捕获几率的方法当然首先就是要提升玩家队伍中怪兽的攻击强度。只有玩家的怪兽攻击力越高，对目标怪兽能造成的伤害越大，捕获值才会有更多的增涨。此外玩家还可以利用蓄力（拥有**テンションアップ**特性的怪兽才可以），加攻击力魔法：**バイキルト**、**ハイシオン**，减对方防御的魔法：**ルカナル**等方法来增加每次攻击的捕获值。要注意连续捉多个同一种类的怪兽的话，后捉的怪兽捕获率减半。

当然以上都是捕捉普通怪兽的方法，而游戏中还有许多强力怪兽，就算攻击力再高，一套连招下来也只能增加10%左右的捕获率，这个时候就需要使用肉。在游戏中有魔物**ノエサ**、**くんせいにく**、**ほねつきにく**和**しもふりにく**四种肉，在市场可以买到，使用后可增加一定的捕获概率，在捕捉强力怪兽时属于必备的道具。回合中选择道具，然后选用肉后即可对所有怪兽增加捕获率了。当然喂肉也有上限，怪兽吃饱了就不能再喂了。

连携和相杀

相杀和连携是本作中新增的战斗系统。相杀十分简单，当玩家和敌方怪兽使用同种技能时，



两个技能就会互相抵消，不造成伤害。表面上看上去不怎么出彩，但是在与强力BOSS战斗时这招就十分有用。因为相杀是不管双方的技能发动顺序和威力的，也就是说只要玩家用和BOSS一样的攻击技能的话，BOSS在回合最初发动的蓄力到100的强力全体攻击都会被无效化，熟悉BOSS的技能后用这个方法来应对能让战斗十分轻松。

而连携则是当我方的几个怪兽行动顺序连在一起时，就会产生连携。接连发动技能的同时，每个技能发动后下一个技能都会有20%的伤害加成。表面上看起来是个很厉害的系统，但是实际用下来发动几率相当低。因为这个系统对行动顺序有着十分严格的要求，在游戏里教程推荐的是全队伍都拥有先制（こうどう はやい）这个特性，当对方没有怪兽有这个技性时，我方所有怪兽都能抢在敌人之前行动，并发动强力的全体连携攻击了。

异国怪兽大师

游戏中在C级以上的迷宫中会随机遭遇异国怪兽大师，对话后他们会带出自己的怪兽作战。战斗胜利后会根据这些异国大师的职业给予玩家相应的奖励，奖励可见下表。他们带出的怪兽根据迷宫的强度而定，迷宫越强带出的怪兽也越强。如果战斗失败的话就什么奖励都没有了，不过所有死亡的怪兽HP都会为1。



职业	奖励
男战士	武器（剑、矛、斧、锤）
女战士	武器（剑、鞭、爪、杖）
魔法使	道具（ゴ-ル草、せかいじゅのは、メタルスト-ン等）
老爷爷	各种职业证，合成高级SP技能必备，暂时只有这里能够获得，十分稀有
老婆婆	胜利后给玩家蛋
少年	小金币
诗人	各种永久增加能力值的种子
兔女郎	三种控制下一场战斗遭遇怪兽性别的道具
商人	半价购买各种肉，身上不带任何肉类道具才能遇到，最高级的しもふりにく只要2500一个，遇到就倾家荡产全买吧

和最初的GBC版一样，这些怪兽也是可以捕捉的，虽然比起捕捉野生怪来几率十分低。而在一些高级迷宫中（比如图书馆的旅行之门），遭遇到的怪兽大师带出来的都是S～SS级的BOSS级怪兽，这里就是高级怪兽的最佳来源。但是捕获方面就算扔的是最高级的肉也只能增加4%的捕获几率，而用队伍捕获增加的几率更是不值一提。好在本作可以随机记录，记录后再进行挑战，采取扔肉＋捕获的策略拼人品，基本上20分钟左右就能捕获成功。记得前排怪兽死完后每次只放一个替补去前排继续捕获，全灭后重启游戏继续即可。

怪兽的配合

怪兽的配合是游戏的一大重要内容，随着流程的推进，在星降之祠可以进行配合。配合需要亲代两只怪兽的性别必须是一只雄性和一只雌性，且两只怪兽的等级都要在10级以上；然后会根据配合双方的怪兽种类和等级，决定配合后的怪兽种类，具体当父母都是不同系的怪兽时，就会出现三种配合结果：父亲系的怪兽一只，母亲系的怪兽一只，以及特定的别的系怪兽一只（具体见附录2）。配合结果在配合界面会显示，选择想要的怪兽即可，配合会消耗亲代的两只怪兽，配合后的怪兽可继承父母双方的技能，以此来培育更强的怪兽。

怪兽蛋

剧情中玩家可从天龙那里获得一个怪兽蛋，C级斗技场通过后在牧场房间后的通路即可获得，而蛋的作用就是去星降之祠和怪兽爷爷对话选第二项来孵化。游戏中一共有四种蛋，品质从低到高分别为：白色蛋（しろいタマゴ），银色蛋（ぎんのタマゴ），金色蛋（きんのタマゴ）以及彩虹蛋（にじのタマゴ）。蛋在游戏中的获取方式很少，大部分都是参加在线GP的奖励。同时玩家联网参加了在线GP，在市场内的在线商店就会更新技能证和蛋来卖了。每次联网商店内的物品都会更新，其中最高级的彩虹蛋售价高达15万……绵仔等SS级怪兽只能通过这个方式来获得。



特殊配合

游戏中还有特殊配合的设定，有些怪兽能够用特定的怪兽配合而成，这样在配合结果中只会出现一个选项。一般这样配合出来的怪兽都是十分强力的，当然是否进行配合还是要看玩家的选择了。

除了亲代的特殊配合外，本作也有四体特殊配合的系统。即从爷爷那一代的怪兽开始就满足特定的搭配，再通过父母的特殊配合就能获得强力怪兽，诸多S级以上的怪兽都需要用这个方法来配合。

究极配合

配合出来的怪兽除了能够继承亲代的技能外，还有“附加值”的设定，具体以数字的形式在怪兽信息的RANK后面表示。这个数字并不是配合次数，而是根据配合前怪兽的等级换算而成，同时父母双方配合时的附加值也会相加后被继承。数字越大越能发挥怪兽的真正实力，最大等级和成长率也会越高。

而在本作中还有究极配合的设定，当两个相同的怪兽配合后，附加值超过100时，就会配合出RANK SS级的究极怪兽。究极怪兽的能力上限值会高不少，同时附加值表示为星号。而最重要的是能力大涨的同时还会有追加特性，可从多个强力的特性中选择适合的来习得，比如增加一次行动次数。而如果玩家当前怪兽的特性里已经有2次行动这项特性时，也会将原本的特性强化成2～3次行动。

虽然《怪兽统领者2 专业版》中的“强”和“最强”系列的怪兽系统没有了，但有了究极配合，也便不用担心自己喜爱的怪兽因为RANK太低而适应不了高级别的战斗。当然这个系统必须等一周目通关后触发剧情并找“怪兽爷爷”（モンスタ-じいさん）对话后才能习得并使用。

©SQUARE ENIX

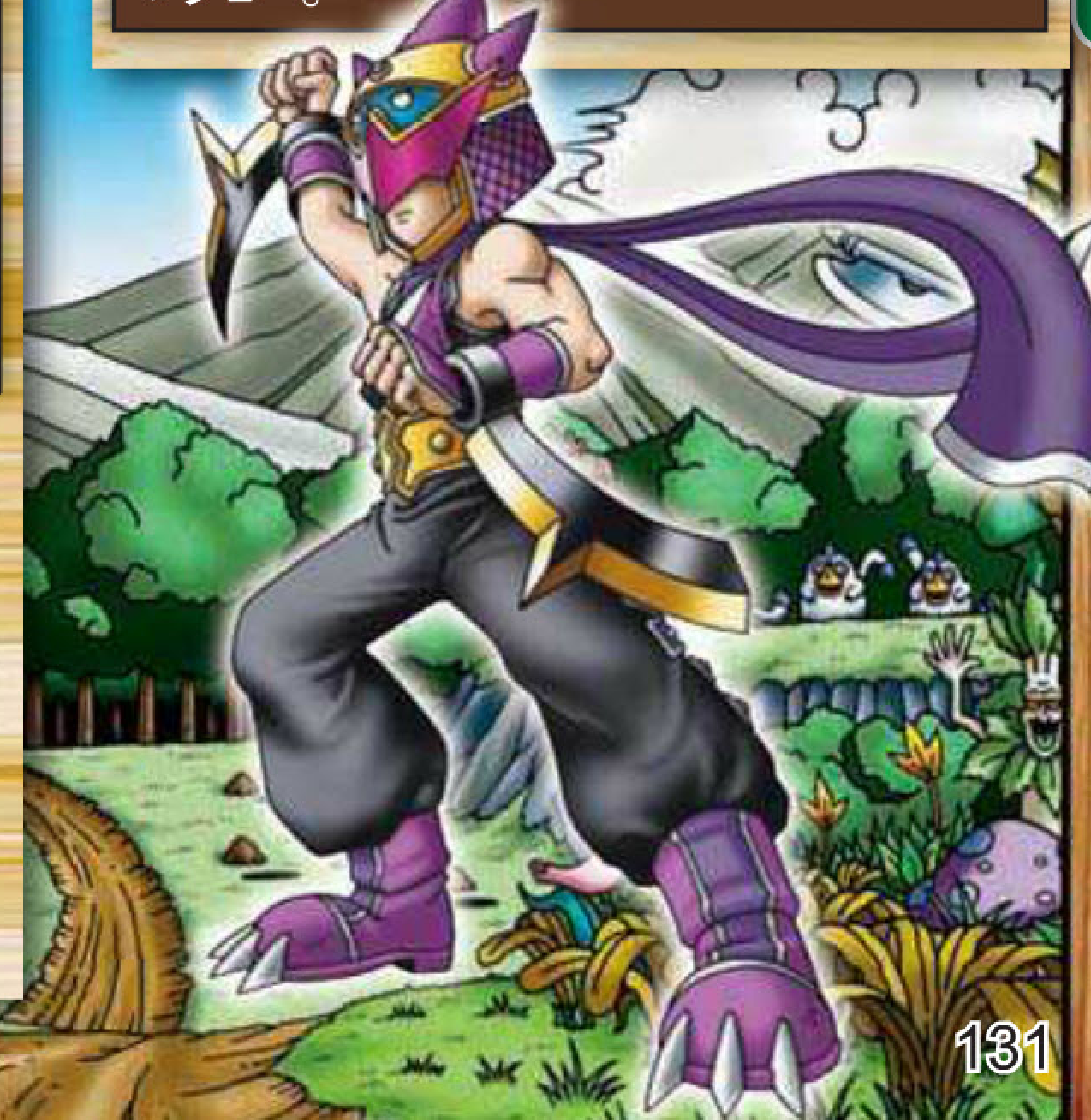
モンスターじいさん

「来たな　テリー。それでは
究極配合のことを　くわしく教えてやろう。

追加特性	说明
行动回数アップ	行动次数增加，但增加的行动次数随机出现，虽然第二次行动不可控，但还是比较适合主力攻击怪
メタルボディ	金属身体（强化防御），会强化怪兽已有的防御效果，但会削弱最大HP和增加施法消耗的MP，适合血量成长比较低，又需要强化防御能力的怪
行动顺アップ	习得快速行动（回合先制），双方都有这个技能的话就看速度来决定谁先动，要让哪个怪最先行动即可选这项
耐性アップ	全部耐性上升，为怪兽增加对魔法和异常效果的防御能力
ブレイクアップ	全攻击无视耐性效果上升，魔法攻击怪和异常效果使用者都可选这个

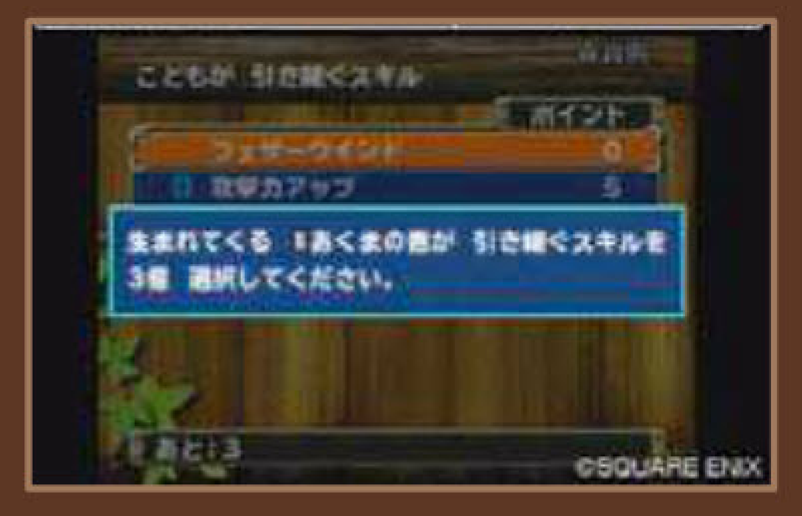
技能合成

本作中除了怪兽可以进行配合，技能也有着合成的概念。当合成所需的两个技能在怪兽配合前点数加满后，配合后的怪兽即可继承生成的新技能。比如配合前的怪兽拥有“攻击力アップ”这个技能，加满100点后，配合后的新怪兽即可继承生成的新技能“攻击力アップ2”。而当两个怪兽都拥有“攻击力アップ”这个技能，只要配合前两个怪兽加在这个技能上的点数加起来大于或等于100点时，也会出现新技能“攻击力アップ2”。



恶魔之书

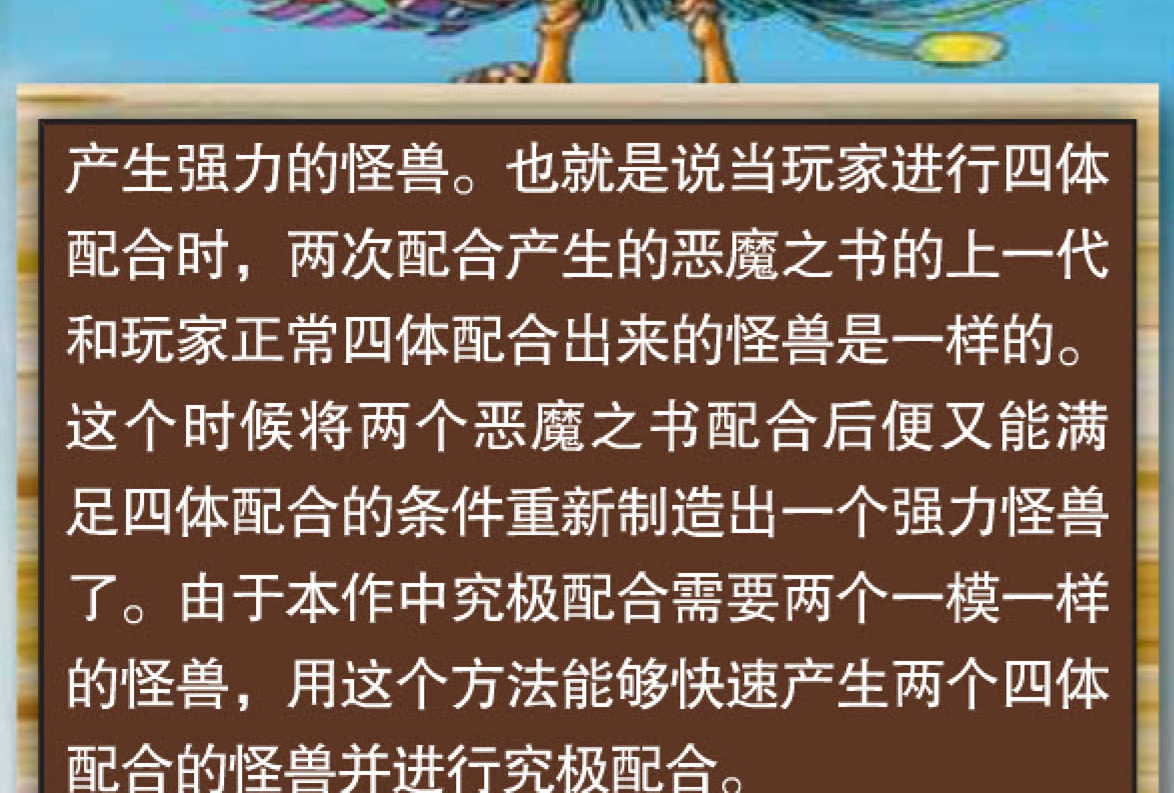
本作中由于每个怪兽根据体型只能继承3～5个技能，而两个最小体型的怪兽配合时有可能有6个技能，所以必须舍弃一些技能。而由于技能合成的存在，所以合成所需的两个技能有些时候就不得不被舍弃掉了，这个遗憾在本作中被新系统“恶魔之书”给解决了。配合时，当玩家舍弃的技能在3个或以上时，同时每个被舍弃的技能上都投入了至少20点技能点，怪兽配合后就会额外多出一个新的怪兽——恶魔之书。当舍弃的技能为3个、4个和5个时，将会分别生成体型1格的恶魔之书、体型2格的大恶魔之书和体型3格的魔王之书。利用这个特性并扩展后，恶魔之书的作用便变得十分大，对快速培养强力怪兽有着举足轻重的作用。



量产高级技能：恶魔之书会继承怪兽舍弃的技能，比如两个“攻击力アップ2”合成“攻击力アップ3”后怪兽会继承“攻击力アップ3”而舍弃“攻击力アップ2”。而继承“攻击力アップ2”的恶魔之书可以和别的怪兽合成，并只要将继承后的点数加满即可以让新怪兽立刻又获得“攻击力アップ3”了。当然如果玩家再次用恶魔之书合成时又舍弃了3个技能的话，还会继续继承被舍弃的“攻击力アップ2”，用来继续给后面要培养的怪兽用。

快速提升附加值：附加值体现了怪兽的强度和成长率。当玩家配合怪兽后产生恶魔之书时，除了技能外附加值也会进行继承。也就是说玩家进行究极配合时产生恶魔之书的话，恶魔之书的附加值也是＋99。这样玩家可以和其他怪兽合成并能立刻制造出另一个强力的、附加值为＋99的怪兽。

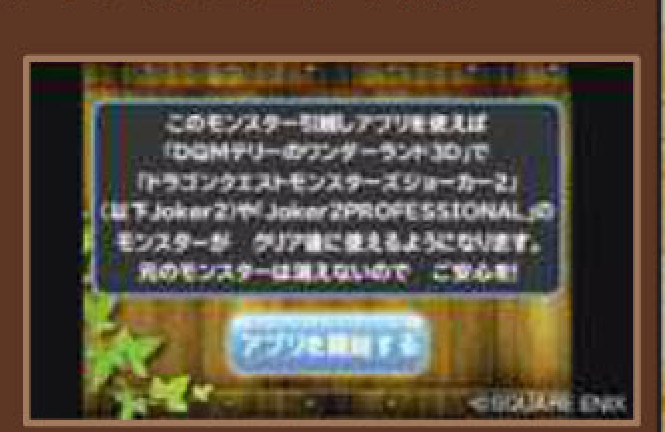
复制四体配合：配合后产生恶魔之书的话，恶魔之书的族谱里也会显示配合前的两个亲代怪兽。由于很多强力怪兽需要进行四体合成，而只有族谱里的第一代满足条件后才会产生强力的怪兽。也就是说当玩家进行四体配合时，两次配合产生的恶魔之书的上一代和玩家正常四体配合出来的怪兽是一样的。这个时候将两个恶魔之书配合后便又能满足四体配合的条件重新制造出一个强力怪兽了。由于本作中究极配合需要两个一模一样的怪兽，用这个方法能够快速产生两个四体配合的怪兽并进行究极配合。



怪兽的继承

本作也有怪兽继承的系统，让玩过《怪兽统领者2》或《怪兽统领者2 专业版》的玩家能够在怪兽收集上轻松一点。不过怪兽继承并不是通过联机来实现，而是在购买正版卡后，可以获得一个下载码。当玩家在游戏本篇通关后即可以前往任天堂官方的e商店输入这个下载码，下载到名为“DQM怪兽搬家”的APP工具。

当3DS上插入的是《怪兽统领者2》或《怪兽统领者2 专业版》卡带时，启用这个工具后就能够将原本游戏存档内的怪兽继承过来。首先是将怪兽信息复制到SD卡内，然后启动本作时即可以将这些怪兽搬运到游戏中来了。每天继承的怪兽最多为10个，由于只是复制怪兽，原本《怪兽统领者2》或《怪兽统领者2 专业版》卡带内的怪兽并不会消失。当然，为了保证游戏的平衡性，可以继承的怪兽也只能是A级和A级以下的怪，S级以上的怪就继承不了。继承过来的怪兽等级会重置为1级，此外怪兽身上的技能也会进行调整。



Wi-Fi通信对战

玩家确保能联网后在主界面选择“Wi-Fi通信对战”即可。这里分为两个部分，一个是Wi-Fiランキングバトル，就是官方的在线排名对战，里面有GP大赛和限定大赛。GP大赛就是自由对战，对战方式和格斗场相同，不能给予怪兽们具体指示，不能使用道具，只能设定好作战倾向后让它们自由对战。

而另一个限定大赛则是让玩家在限定的要求下编成队伍（比如队伍只能3星以下等等）并进行自由对战。每次会进行5场战斗，会和玩家排名相近的5名选手的队伍对战，官方会根据输赢情况和队伍的强度来评定点数，并给出一定的排名。参赛会给予一些奖励道具，每天只能参加一次，只有联网参赛后才会更新在线商店里的道具。

另一个是Wi-Fi通信1对1战斗，相当于Wi-Fi联机对战。在里面玩家可以选择和互相加了FC的好友约战，进入社区找人对战。而プレゼント对战则是一天一次的奖励战斗，会从几种怪兽中抽选一个和玩家对战，获胜后加入队伍。

小金币收集



在王城门口往右可来到小金币国王的所在地，他会根据玩家上交的小金币（小さなメダル）数量，而给予相应的奖品。小金币在迷宫中调查宝箱/罐子，或是干掉绿色宝箱怪和大型怪兽后都能够获得。收集到30枚小金币后会开启“しれんの扉”（需要和金属史莱姆对话），另外在收集到250个小金币获得所有奖励后，再每上交10个小金币，国王就会随机给予玩家一个怪兽蛋，其中彩虹蛋相当稀有。

小金币枚数	奖品	说明
5枚	ダモ-レスピア	武器
10枚	どんぐりベビ-	怪兽同伴
15枚	メタルネイル	武器
20枚	メタルスライム	怪兽同伴
30枚	こくようのけん	武器
40枚	はぐれメタル	怪兽同伴
50枚	きせきのつるぎ	武器
75枚	ロック鸟	怪兽同伴
100枚	メタルキングの剑	武器
150枚	ゴ-ルデンスライム	怪兽同伴
200枚	ぎんがのつるぎ	武器
250枚	はぐれメタルキング	怪兽同伴

スカウトQ

最初在格斗场内侧和魔王的右手猜拳并获胜后（选择：拳、布、拳、剪、拳），就会出现抵达王妃房间的通路。同时王座左边的通路也开启了，可以直接抵达王妃那里。在王妃那里即可以接到スカウトQ的提问，通关前一共有10问，全部完成后并通关后还会追加新的问题。将满足问题条件的怪兽放在前排带给王妃看即可以完成提问并获得奖励了。

问题	带来的怪兽	奖品	说明
1	はねスライム	ふしぎなきのみ	さそいの扉可以捕捉到，另外初期用史莱姆也能配合出来
2	もみじこぞう	しあわせのたね	ゆうきの扉可以捕捉到
3	队伍里带四个史莱姆系的怪兽	せかいじゅの叶	每个门内都有不同的史莱姆系怪兽
4	せみもぐら	♂のつえ	配合：ズッキ-ニャ（まちびとの扉）+スライムナイト（いかりの扉）
5	ソ-ドドラゴン	ラッキ-スティック	配合：ライノソルジャ-（しあわせの扉）+ドラゴンキッズ（まもりの扉）
6	附加值在25以上的怪兽	♀のつえ	一般配合3次左右就有这个数值
7	拥有技能“守备力アップ2”的怪兽	メタルチケット	带有“守备力アップ”的怪十分多，将技能点加满后合成就会生成“守备力アップ2”
8	マンドラゴラ	しもふりにく	配合：ダンスキャロット（さばきの扉）×2

问题	带来的怪兽	奖品	说明
9	バリクナジャ	レブナントイ-タ-	配合：コングヘッド（かがみの扉）+低级的恶魔系怪兽
10	附加值在50以上怪兽	战士の证	多多配合累计，有恶魔之书的话，50的附加值不是很难
11	マンイ-タ-	ゼロ封じの证	通关后出现的きぼうの扉可以捕捉到
12	死神の骑士	巨大つぶしの证	配合：ピサロナイト（ふういんの扉）×2
13	キングモ-モン	メタルつぶしの证	配合：ピンクモ-モン×マポレ-ナ×ティコ×ククリ，不过这些素材只能靠孵蛋以及从异国训练师那里捕捉到
14	队伍里带四个史莱姆忍者的怪兽	圣剑レオソ-ド	史莱姆忍者暂时只在日本地区配送，而且得在四天分别去不同的地区，以后看官方有没有照顾其他地区玩家的计划
15	完成究极配合的怪兽	ゴ-ルド カ-ド	带一个SS级的究极配合怪来即可



星降之夜，特瑞的伟大冒险就此开始

这是一个流星划过的夜晚，房间内特瑞正在和姐姐打闹。虽然已经到了睡觉的时间，但特瑞依旧十分活泼，就算告诉他不睡觉会有怪兽出来也没用……最后在姐姐的强烈要求下特瑞假装去睡觉了。

夜里，特瑞悄悄地从床上爬了起来，在家中调查了一圈后，发现衣柜竟然闪出了神奇的光芒。特瑞忍不住靠近了衣柜，但从衣柜内猛然出现了一个奇怪的小怪兽，将特瑞撞开后用漏斗把特瑞困住了。然后它开始介绍自己，它名字叫坏仔（わるぼう），来自圆木国（マルダ国）。而它这次的目的就是将姐姐米蕾尤(ミレ-ユ)带走……

坏仔走后柜子又闪出了光芒，另一个白色的小怪物出现了。在救出被困的特瑞后它介绍自己叫棉仔（わたぼう），它和坏仔一样是来寻找姐姐作自己的主人的。但是由于姐姐已经被带走了，所以只能回去向主人报告了。然而特瑞可不甘心这样，也打开了衣柜，这时一股神秘的力量将特瑞给带去了那个神秘而充满冒险趣味的国家——大树国。

前来接待的老爷爷自我介绍叫怪兽爷爷，他误以为特瑞是棉仔带来的新主人，于是便带特瑞去问候国王。来到大树的最顶部见到了大树国王，首先将名字报给了国王（自己取）后，大树国王便将特瑞此行的目的道了出来。原来每年这个时候绵仔都会去将自己的主人给带回来，而来到这个大树国的主人必须身为怪兽大师来参加战斗，最终取得战斗庆典——星降之夜

大会的优胜。

但特瑞接着告诉国王他的真正目的是来寻找姐姐，得知了这个情况后国王小失望了一下，不过立刻告诉特瑞，获得星降之夜大会的优胜也是寻找姐姐的最好方法，因为优胜者可以实现一个梦想，可以通过这个方法来寻找姐姐。既能找到姐姐又能完成国王的委托，正所谓一举两得，于是特瑞领取了主人之证（**マスターの証**），可以前往牧场让怪兽成为同伴了。

回到城堡入口，可以在下屏的地图看到通往牧场的道路就在右边。进入后见到了这里的管理员**プリオ**，对话后他会教特瑞牧场的作用和使用方法。按下Y键后编成队伍，然后将第一个同伴史莱姆领到队伍中后选最后一项结束即可。由于队伍里有了怪兽，X键开启的各项主菜单的选项也可以使用了，书写图案的图标就是存档，游戏中不会自动存档，每次游戏告一段落要都记得存档哦。

获得怪兽后回去向国王报告，国王对特瑞只把先代国王用过的怪兽带过来而感到吃惊，然后特瑞告诉国王牧场内没有其他怪兽。得知这个情况后国王立刻把**プリオ**叫过来问话，原来其他的怪兽都逃走了，包括大树国王心爱的**ホイミン**。得知这个情况后大树国王大发雷霆，要将**プリオ**关进大牢，这个时候特瑞主动要求去将**ホイミン**给带回来。于是来到了第一个迷宫：旅途之门（**たびだちの扉**）。

在右下拿取了武器（记得装备）和5个药草后，便可以来到牧场对面的旅行之门房间了。下楼后调查光柱（地图上的蓝点）可获得新的地图能力“**ルーラ**”，可以瞬间移动到已经去过的地点，而迷宫中使用也能立刻脱出。下楼后第一个门就是旅途之门，进入后绵仔会对特瑞进行一些教学。首先是遇敌，碰触地图上的怪兽就会切入战斗。接着就会让特瑞尝试捕捉怪兽，选择**スカウト**即可。而要前往下一层，找到迷宫中的井井调查就可以了。

接着就开始正式的自由冒险了。作为最初的迷宫，首先要做的就是壮大队伍。每个类型的怪兽都可以捕捉一只，最多可以带4只怪兽。找到井来到地下3层后就见到了水母史莱姆**ホイミン**，只要队伍满员的话可以轻松战胜它并让它加入。

回到国王处，国王对主角完成任务如此迅速而大加赞赏。接着特瑞告诉国王**ホイミン**要加入队伍一起冒险，既然国王的目标是让特瑞获得优胜，当然也就同意了。接着国王要特瑞前往格斗场，获得参加大会的资格。出城后在地图左边就是格斗场，在门口调查光柱后获得了第二个地图能力**いざないルーラ**，使用后可以来到迷宫内最终层的水晶处，当然前提是特瑞要先前往最终层开启这个水晶。

进入格斗场和前台对话后可听取说明，这里分为G～S一共8个级别，每个级别的比赛中特瑞都要和3名怪兽大师战斗，全部打倒后就能提升等级了。而想要参加最终的星降大会，必须获得S级别的优胜。而这里的战斗和普通战斗不一样，在这里只能设定怪兽的战斗倾向，不能直接下达命令，同时不能使用道具，替补也不能上场，全程都要靠前排的主力来进行。和左边的兔女郎婆婆对话后即可参加比赛了，最初参加的是G等级的比赛。本作的主要流程就是一步步挑战格斗场内的比赛，每完成一个等级的比赛后就会开启新的迷宫。玩家们需要通过迷宫内的怪兽提升自身水平，最终完成S级后即可以挑战最后的星降大会。





下级格斗场的战斗

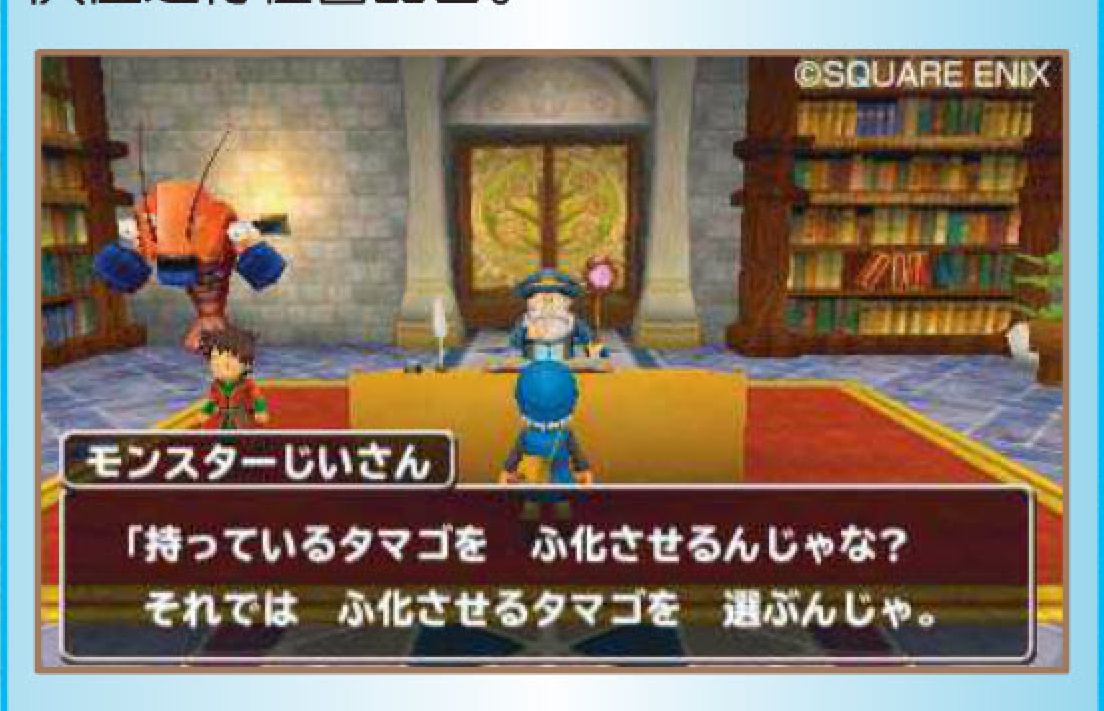
格斗场G级作为最初的等级还是十分简单的，敌人都是三个小体型的怪兽，且HP也都在30左右。如果队伍中的史莱姆学会了加血技能**ホイミ**，战斗中负责回复一下就能轻松获胜了。初次胜利后回去向大树国王报告这个好消息，此时来了一个埃及风的人物，这次大会协办国圆木国的国王，也就是坏仔的主人，他嘲讽了一番大树国王后便离开了。大树国王为特瑞的初次胜利而高兴，同时告诉特瑞，每个等级获胜后，都会开启新的旅行之门，这次开启的是**まちびとの扉**和**まもりの扉**。



另外通过G级战斗后，大井户广场也开启了，从格斗场向左就可以来到大井户广场。这里有一个包括了武器、道具和银行三个功能的商店，其中武器商店里卖的东西虽然不是很好，但是对于初期的玩家来说还是帮助很大，资金充裕的话可以为主力配备一些装备。

通过两个旅行之门的磨练后，就可以挑战F级对战了。这个级别敌人的数量都提升到了四个，同时血量也比之前有所上升，推荐主力怪兽都在10级左右后再来挑战。之前在**まちびとの扉**的BOSS守护者龙在被击败后会加入，它是游戏最初的两格怪兽，还会双动和全体喷火，是这次对战的不错候补。最后一战的怪兽**おおがらす**会使用“**ステルスアタック**”，会使本回合遭受的攻击无效，同时下回合现身进行全体攻击，要注意防范。胜利后开启了两个新的旅行之门：**おもいでの扉**和**ゆうきの扉**，**おもいでの扉**的BOSS杀人豹有先制和连续攻击技能，是前期十分好用的物理攻击怪。

接着去会见国王，按照惯例大树国王又夸奖了特瑞一番。接着他提醒特瑞现在可以去星降之祠进行怪兽配合了，只有多多进行怪兽配合，才能让队伍更加强大。从大井户广场继续前进就可以来到星降之祠，这里的负责人是怪兽爷爷，对话后选第一项即可以进行怪兽配合。同时牧场管理员的兄弟也驻守在这里，方便特瑞调整队伍进行怪兽配合。



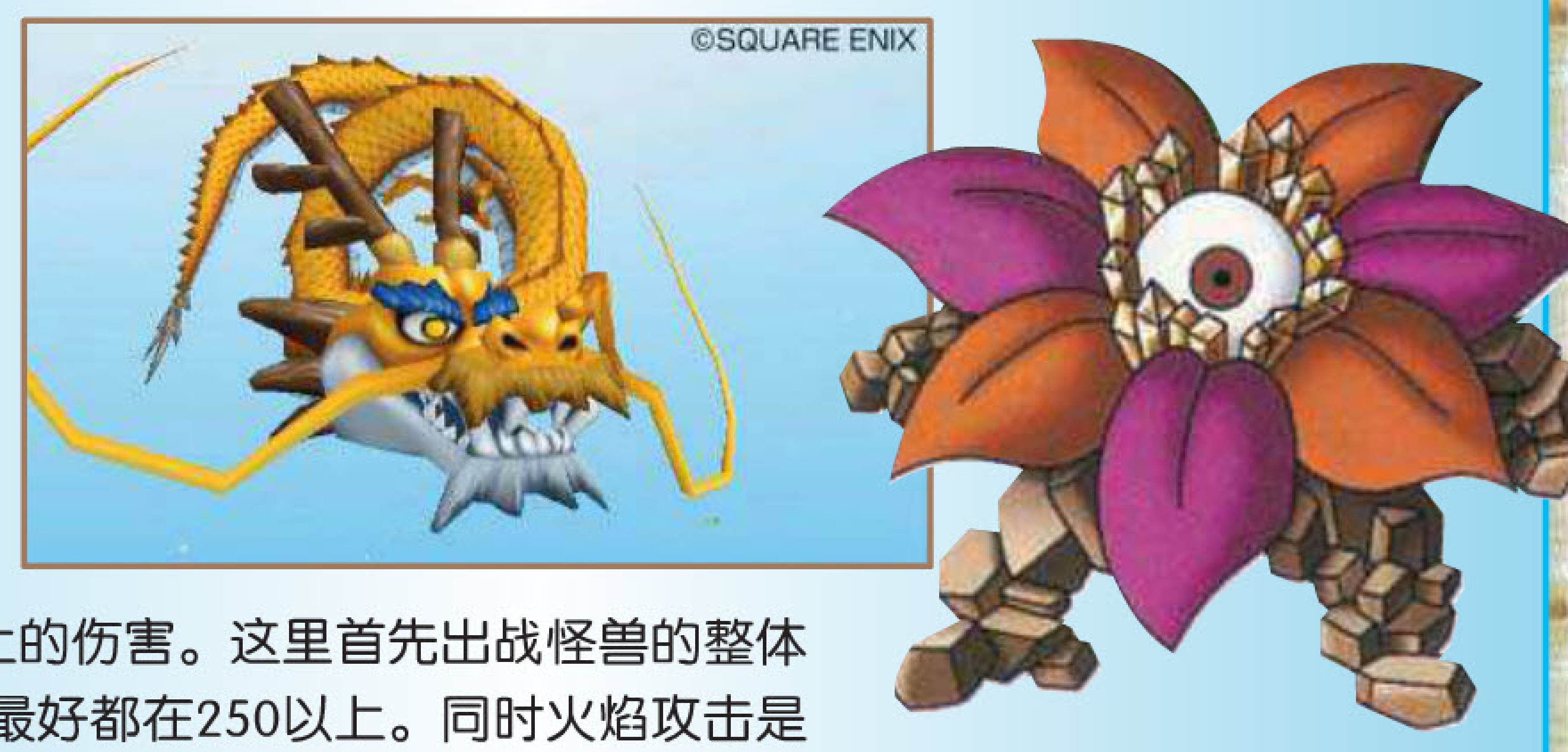
在挑战E级时，相信玩家的第一批主力中已经有怪兽进行过合成并提升技能了吧。E级的怪兽平均实力依旧一般，但其中有**ポイズンリザード**和**ドラゴン**等相对强力的怪兽，可用异常状态控制一下，攻击方面有使用魔法的怪兽也是比较好的。胜利后开启了新的旅行之门：**やすらぎの扉**和**とまどいの扉**。

格斗场D级的怪兽增强了不少，但实力提升方面我方也一样。这次的难点在第二战，会首次面对三格大体型的怪兽，对方施展的攻击是全体效果并随机攻击1～3下，很容易抗不住。队伍比较弱的话就最好设置两个能加血的怪兽，过了第二战后就相对简单了，胜利后开启了旅行之门：**いかりの扉**。

格斗场C级是下级战斗的最后一场，进入挑战前最好有一个学会高级治疗**ベホイミ**的专门的回复者。这个等级的对手的魔法攻击开始变得强力起来，第二场的诅咒铠甲还会用无视防御的魔神斩。想要过得轻松，提升我方能力的各种辅助魔法最好运用一下，同时积攒了金钱后也去市场

更新一下装备。胜利后开启旅行之门：よろこびの扉和おおぞらの扉。

这里特别提一下おおぞらの扉。最终的BOSS是天空龙，集气后吐息能造成全体200以上的伤害。这里首先出战怪兽的整体实力就要高，血量最好都在250以上。同时火焰攻击是BOSS的灭团技，フバーハ等能够减少吐息伤害的技能也是必备的。胜利后这个实力强劲的天空龙会加入队伍。



上级格斗场的战斗

B级为上级最初的战斗，并不是十分难打，毕竟那么多迷宫磨练过来，配合出来的怪都已经相当强了。第一战里的おおきづちは会使用すてみ等自爆攻击，要优先干掉；而第二战面对的怪兽会施放冰和火等各种全体魔法，回复方面不能松懈；最后一战注意中间两个龙的魔神斩和吐息攻击即可。胜利后开启旅行之门：ほろびの扉和しあわせの扉。

由于主角通过了下级的战斗，大树国也跟着进行了成长。各种地方都有了新的变化，其中大井户和市场的迷宫有兴趣也可以现在去挑战一下（最后的旅行之门列表里有开启方法）。而星降之祠正面通路抵达的市场则变化非常大，各种店铺都涌现了出来。其中还有卖肉的店铺，可以说大部分金钱都会花在这里。

格斗场A级的每场战斗都会面对大量的魔法攻击，マジックバリア等减少魔法



伤害的技能最好要学会。这里不得不说本作的AI制作得不错，基本上选最后一个作战倾向让怪兽用物理攻击的话，它都会去打对方血最少的怪兽。A级战斗胜利后开启旅行之门：さそいの扉和さばきの扉。

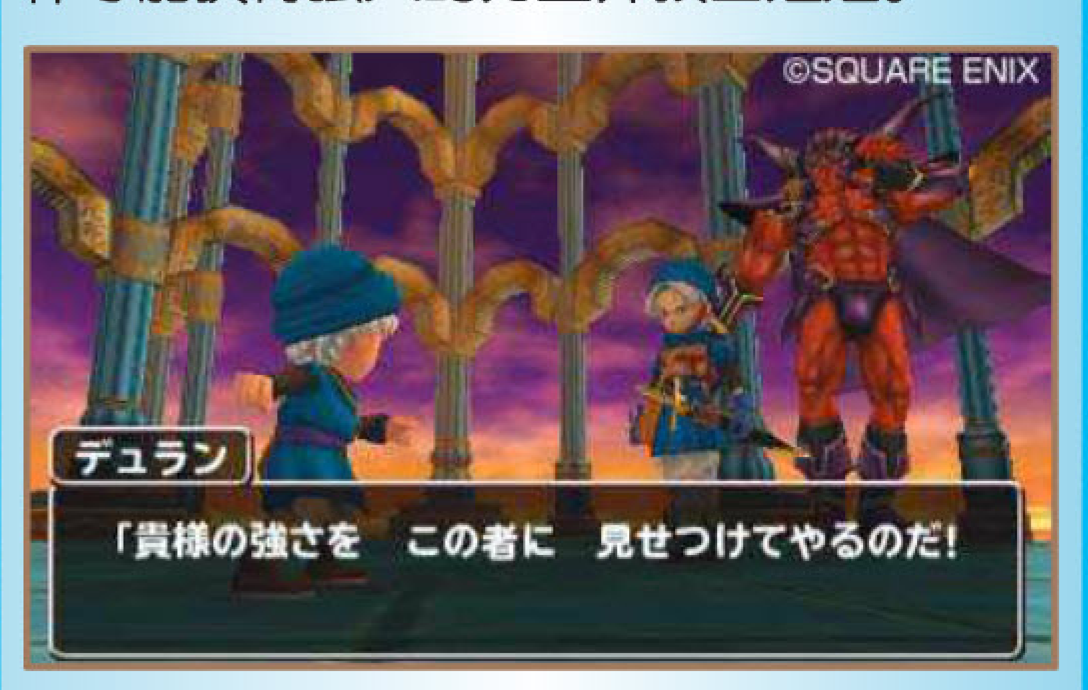
さそいの扉内的BOSS是魔王使者，会偶尔双动。建议先将左右的杂兵干掉后再说，集中攻击时不要用冰、火魔法，雷系魔法才比较有效。さばきの扉的BOSS是恶魔领主アクバー，会用吹雪、全体火焰和全体大爆炸，在使用マジックバリア减少魔法伤害的同时，最好也用フール系魔法降低BOSS的智力，这样每回合受到的伤害会降低很多。



格斗场S级的前两场，对手开始倾向用各种异常状态攻击，混乱、睡眠和必死技能都会接踵而来。这里对玩家的人品也是一个考验，一个不小心中了必死就很难打了。最后一战则是硬碰硬的战斗，要面

对物理攻击强劲的杀人机器、会放各种全体魔法的离散金属。

艰苦胜利后国王为特瑞开启了かがみの扉，同时国王告诉特瑞，在迷宫最后说不定可以见到以后的自己。在迷宫的最后将和魔王使者、剑士特瑞和迪兰进行三连战，对方都是以物理斩击为主要攻击方式。胜利后特瑞确认了那个剑士就是未来的自己，一个强大的剑士。而对方也认出了特瑞，并对特瑞如此强大而惊叹不已。同时对方告诉特瑞，一定要相信自己，这样才能获得强大的力量并救出姐姐。



终于到了正式参与星降大会的时候了，第三场比赛面对的是姐姐，她的阵容是金属王、彩虹鸟和コアトル。能够到达这一步的话，不管敌方阵容如何也没有什么大的威胁了吧。驱使手中的怪兽，将最后的胜利握在手中吧。

胜利后国王十分高兴，看来将一切拜托给主角果然是正确的，同时姐姐米蕾尤也为弟弟能有如此成长而感到高兴。随着天空中流星群的不断落下，大树国的庆祝大会也开始了。和国王对话完毕后来到场地边缘找到了怪兽爷爷，他将特瑞和米蕾尤带去了星降之祠。

在星降之祠内部的祭坛上，光线正在慢慢聚集。而从光芒中出现是绵仔，原来每次的星降大会就是为了大树精灵绵仔能够从流星中获得力量而进行的祭奠，所以必须让绵仔选出自己真正的主人。众人十分感谢特瑞所作的一切，而现在则到了分别的时候了。站上了祭坛，在光芒中两人回到了家里。

不知不觉已经这么晚了，看着窗外，特瑞感觉似乎作了一场好梦，而姐姐也似乎什么都不记得了。这个时候两人发现特瑞的床上似乎有什么东西，掀开被子后一大块肉滚了出来，这时大树国的冒险经历瞬间清晰地浮现在了两人面前……字幕结束后镜头又切到了肉那里。这个时候柜子又闪出了光芒，然后绵仔冒了出来：“把肉给我，就能当你们的同伴哦。”



冰树国的冒险

通关后绵仔会将两人又接回去，而迎接特瑞的依旧是怪兽爷爷，此时牧场二人组也出现并将怪兽同伴都还给了特瑞。这个时候怪兽爷爷告诉特瑞国王十分想念他，让特瑞赶紧去拜访一下。来到国王处，再次看到这个为国争光的小英雄让国王十分高兴。而此时圆木国的国王也在，他为坏仔擅自带走特瑞的姐姐而道歉。不过这次则赶来警告大树国王，星降之夜似乎看到了红色灾星，这可能和精灵石有关。

精灵石是每次星降大会的优胜国才能获得的拥有神秘力量的宝石，现在被放置在旅行之门地下3层。这次大树国好不容易才获得胜利，大树国王当然不会理会这些不确定的话。来到旅行之门地下3层，怪兽爷爷向特瑞介绍了这个精灵石。由于精灵石能够赋予植物生长的力量，所以每个国家才十分迫切地想要获得它。参观完毕后就回到旅行之门入口，怪兽爷爷也将大门封上了。

接着走到城门口，有个士兵慌张来报，有个巨大的马车向大树国飞来。在门口见到了马车和上面下来的战士，对方自称是治理冰树国（ジュヒョウ国）的魔战士，他们来这里是为了夺回属于他们的精

灵石。先人们曾经约定，每100次星降大会时就约定进行胜负，来决定精灵石的归属，而现在也就到了那个时候了。由于魔战士是传说的怪兽大师一族，战斗的方法当然是怪兽对战。于是，“星降大会 传奇”开幕了……大树国王可以派出5名选手，准备好了就进入对方开启的旅行之门吧。

回到王座前开作战会议，然而特瑞却发现大臣正在对大树国王发怒，因为如此轻易将大树国的动力之源作为赌注实在是不应该。听到这个之后国王自己也大吃一惊，原来他以为精灵石只是类似奖杯一样的东西……

这个时候圆木国国王又登场了，果然他所见的红色灾星并不是假象。知道了一切后他自告奋勇地和枯木国国王成为5名参赛者中的一员，而剩余的3人则由圆木国国王安排，特瑞和姐姐作为大会的前两名当然也算了进去，而最后一人则是拥有十分渊博的怪兽知识、大树国传说的怪兽大师——大树国王自己。

“你行不行啊，前面那些描述明显都是在说怪兽爷爷好不好。”冷场过后圆木国王忍不住吐槽。

“哼，这种小事用不着怪兽爷爷出场，我们就足够了。”国王反驳。

就这样，决定了最终的阵容。怪兽爷爷看到不用出场也安心地走了，最后叫主角去星降之祠，怪兽爷爷会开放究极配合系统，而国王也叫大家去城门前的传送点集合后就离开了。（这个时候可以进入右边的通路了，在这里你会发现原来小金币国王就是大树国王假扮的……）

在传送点，国王任命特瑞为这次行动的队长。然后大家来到内部，发现这里是一个搭建在冰冷大树上的城堡。在门口可







获得技能回复ボトル，以后每次迷宫的冒险中都可以全回复一次了。此外在城堡内部还有对冒险十分有帮助的隐身技能，可以让玩家避免无谓的战斗。

进入城堡，在这里带路的是名为塞巴斯切的执事。一路向上进入楼梯后就来到了这次的会场——星空竞技场。然后塞巴斯切登场为大家说明比赛规则：这里有四个旅行之门，每个门都由两人一组（领队和队员）进入，在内部将和四个魔战士进行战斗，分出胜负。

和中间的蝙蝠对话可以变更队伍，而进入门前可以选择队友，按Y键可查看他们带着的怪兽。除了玩家外的四人都带有不同属性的满级怪兽，且都有强力技能。在每个迷宫的最下层，玩家可以选择和队友的怪兽编成一个本次战斗的阵容，来和四天王进行决战。

らいうんの扉面对的是魔战士**ホゲイラ**，队伍里有**おにこんぼう**和**ホ—ンビ—トル**。这场战斗对方的特点是高血量和高攻击力，辅助系的怪兽记得加好我方的防御力，同时尝试用睡眠等控制技能减少对方的攻击人数，用毒攻击等特效技能也会十分有效。

れっぷうの扉面对的是魔战士**サイフォン**，队伍里有**デュラハ—ン**和**デッドマスカ—**。对方的特色是强大的魔法攻击，全体爆炎和雷电等都很厉害，有能够使用**マホカンタ**等魔法反射技能的话能在这里轻松很多。另外由于对方的魔法攻击都是全体的，所以最好带点大体型怪兽出来，不然全部小体型的怪会让治疗忙不过来。

だいちの扉面对的是魔战士**ヴェ—ラ**，队伍构成是**レオパルド**、**かくとうパンサ—**、**れんごく**天马。特点是极快的速度，没有强大的防御能力很容易被秒杀。

另外魔战士ヴェ－ラ会使用蓄力100后发动“しんらばんしょう斩”的连招，全体600多伤害都是很正常的。比较好的应对方法是派个有“しんらばんしょう斩”的怪兽每回合使用这个技能，这样可以进行相杀让对方的这个技能废掉。

ぜつかいの扉是四天王中最强的魔战士**アルゴ**的所在地，他的队伍里有**ダ－ククリスタル**、**ダブルイ－タ－**，能力十分全面。暗水晶怪会用全体雷魔法和单体强力爆炎；而双子怪则会封印咒文和斩击技能，需要派个魔法攻击的怪兽去对付。

全破后便开始了和魔战士**ルギウス**的最终战斗，同时特瑞也不会得到NPC的帮助了。来到**ほむらの**扉，这里一共有18层，同时怪兽的强度也增加了不少。在最下层特瑞看到400年前冰树国的幻象，原来魔战士要处理某些事而错过了获得精灵石的机会。之后和魔战士**ルギウス**对话，对方称赞特瑞不愧是传说中的怪兽使者，但是自己也有必须获得精灵石的理由，战斗不可避免。

战斗中，对方带的怪兽是**はくりゅうおう**、**ギガントドラゴン**这两个龙系怪兽。对方的主要威胁是大伤害的全体吐息，最好有减少吐息伤害的技能**フバ－ハ**。同时魔战士**ルギウス**还会发动各种斩击，保证我方所有怪兽血量在500以上，以防不测。



胜利后四天王和众国王登场，阻止特瑞给魔战士**ルギウス**最后一击。而这个时候又发生了震动，原来是**ルギウス**的哥哥**メイザ－**、也就是传说中将毁灭这个国家的巨兽将要苏醒。之前为了获得参加星降大会的力量，**ルギウス**接受了提升自己的能力的禁术，但是**ルギウス**却没有承受这个禁术的能力，最终他哥哥代替他承





受了这个力量的后果，变身为了凶恶的巨兽。而根据预言来看，巨兽即将苏醒，而哥哥**メイサ－**也将成为毁灭这个冰树国的元凶。虽然对自己的失败十分不甘，但见识了特瑞的实力后**ルギウス**决定将阻止巨兽的任务托付给特瑞。新的旅行之门出现了，这里通往地底的牢狱。

最终的**とこやみの**扉一共有29层，和以前所有的迷宫比起来有质变的感觉。保证自己实力的同时多多使用隐身技能避免无谓的战斗也是缩短迷宫进程的方法之一。此外还可以多购买一些“**レミラ－マ**草”显示所有地图，避免走弯路。进入最下层前最好进行存档，确认自己的实力能够适应最后的战斗才放开去打。

在迷宫最后众人见到了变身为凶魔兽**メイザ－**的哥哥，而这个时候他挣脱了冰树国根须的束缚，开始了与主角的战斗。凶魔兽的HP在6000左右，除了普通攻击是全体攻击外，还会使用全体定身等控制技能，并会随机增加蓄力值后施展全体攻击，必须确保自己的怪兽的实力，不然很容易全灭。胜利后**ルギウス**抓住机会想给凶兽致命一击，但是却被吞下，融合了能力后变身为了魔战神**ゼメルギアス**。

就在魔战神要攻过来时神秘的声音传来，是冰树国的精灵，它拖住了魔战神并给主角全回复，然后就开始了正式的决战。魔战神**ゼメルギアス**的HP在8000左右，同时会施展多种攻击技能，全体雷电、全体斩击和全体吐息。此外还会使用星之奇迹提升自己的攻击、防御、速度和智力，增加攻击和防御的能力。在这里，实力差的玩家可以搞个道具流，市场有很多全体回复，单体满血和复活的高级道具，打不过的话就用道具耗过去吧。

虽然有些犹豫，但**ルギウス**依旧决定干掉凶兽，不然整个国家将被毁灭。这个时候大树国王却出手阻止了**ルギウス**，

还出乎意料地拿出了精灵石并让ルギウス来使用。由于大树国的稳定也必须有精灵石，所以决定将水晶分成两份，一人一半。但这个时候奇迹发生了，在大树精灵的帮助下，大家将能量贯注进了断掉的精灵石。两个精灵石复原成了完整的姿态。看来最后两个国家都能保持稳定了，真是个皆大欢喜的结局啊。

眼看一切都告一段落，ルギウス不禁感慨到，400年后就不用为了精灵石，而是身为怪兽大师尽兴地参与星降大会了。

“此言差矣”，大树国王说道，“只要4年后就能来参加星降大会了哦。”

旅行之门



游戏的主要流程就是由一个个旅行之门组成，这里把所有旅行之门的位置和开启方法列举一下。值得一提的是，剧情中的大部分旅行之门的BOSS都会加入，而通关后只要玩家将这些加入的怪兽用来配合后，再进入最下层，击败BOSS后便又能让它们加入了。

通关后新增游戏内容

二周目通关后游戏的剧情方面也算告一段落了，但是海量的怪兽收集和无尽的对战都在等着玩家去挑战。这里就先不提玩家间的对战和网上对战了，先将游戏中新增的内容公布一下。

●冰树国的商店内会出售强力的武器，不过价钱也很强力。同时练级圣地きぼうの扉开启。

●魔战士四天王的旅行之门可再次挑战，同时5回合内获胜的话就能让其加入。

●格斗场内有一天一次的对战挑战，对手是怪兽爷爷和魔战士兄弟等，胜利后会随机获得丰厚的奖励。

●旅行之门地下3F开启，右边是和电脑的百连战，左边是真GP冠军连战。左边的对战需要登录GP大赛才能开启，它会将前一天GP大赛的前三名的队伍下载下来，让玩家进行挑战。

©SQUARE ENIX
「扉の中は　広大な世界が　広がっています。
どうか　お気をつけて！

全旅行之门收集

剧情旅行之门

名称	层数	BOSS	位置/开启方法
たびだちの扉	4F	ホイミスライム	旅行之门1F，剧情中最初的迷宫
まちびとの扉	5F	ドラゴン	旅行之门1F，完成格斗场G级对战后开启
まもりの扉	5F	ゴ–レム	旅行之门1F，完成格斗场G级对战后开启
おもいでの扉	6F	キラ–パンサ–	旅行之门1F，完成格斗场F级对战后开启
ゆうきの扉	6F	ビックアイ	旅行之门1F，完成格斗场F级对战后开启
やすらぎの扉	6F	スライムファング	旅行之门1F，完成格斗场E级对战后开启
とまどいの扉	8F	じんめんじゅ	旅行之门1F，完成格斗场E级对战后开启
いかりの扉	9F	バトルレックス	旅行之门1F，完成格斗场D级对战后开启
ちからの扉	9F	オ–ガヘッド	旅行之门2F，完成“いかりの扉”后开启。胜利后可以挑战C级比赛
よろこびの扉	10F	ファンキ–バ–ド	旅行之门2F，完成格斗场C级对战后开启
おおぞらの扉	10F	スカイドラゴン	旅行之门2F，完成格斗场C级对战后开启
しあわせの扉	13F	ジャミラス	旅行之门2F，完成格斗场B级对战后开启
ほろびの扉	10F	あくまの骑士	旅行之门2F，完成格斗场B级对战后开启
さそいの扉	13F	魔王の使い	旅行之门2F，完成格斗场A级对战后开启
さばきの扉	13F	アクバ–	旅行之门2F，完成格斗场A级对战后开启
かがみの扉	17F	デュラン	旅行之门2F，完成格斗场S级对战后开启
らいうんの扉	9F	魔战士ホゲイラ	星空的斗技场，完成星降大会一周目通关后开启
れっぷうの扉	9F	魔战士サイフォン	星空的斗技场，完成星降大会一周目通关后开启
だいちの扉	9F	魔战士ヴェ–ラ	星空的斗技场，完成星降大会一周目通关后开启
ぜっかいの扉	9F	魔战士アルゴ	星空的斗技场，完成星降大会一周目通关后开启
ほむらの扉	18F	魔战士ルギウス	冰树城最深处，击倒四魔将后开启
とこやみの扉	29F	凶魔兽メイザ–	从“ほむらの扉”最深处的旅行之门进入

非剧情旅行之门			
名称	层数	BOSS	位置/开启方法
まよいの扉	5F	ダ-クホ-ン	完成格斗场G级对战后，将会吐息技能的怪兽带到バザ-会场右边的烤肉男那里，剧情后开启
まぼろしの扉	9F	マネマネ	完成格斗场E级对战后，将会イオ系技能的怪兽带到大井户广场中间的井内，和博士对话后将锅炸开就会出现旅行之门
きょじんの扉	10F	ギガンテス	完成“いかりの扉”后，来到牧场内部即可看到新出现的旅行之门
しんじつの扉	13F	ダンジョンえび	完成“いかりの扉”后，在星降之祠出门后左边的房间内和大魔王的左手猜拳，胜利后会在格斗场内部开启此旅行之门
しれんの扉	13F	（选择挑战）	小金币国王的房间内，给予30枚小金币就会开启。最下层根据选“否”的次数会分别出现三个种类的BOSS：スライムベホマズン、ピンクモ-モン和ガスダンゴ
さいはての扉	18F	やまたのおろち	图书馆内部，收集了100种以上怪兽的图鉴后就会开启
ねむりの扉	18F	エスタ-ク	图书馆内部，收集了200种以上怪兽的图鉴后就会开启。BOSS十分强力，在10回合内打倒后它会加入
うらみの扉	14F	キャプテンクロウ	路地里的民家内，完成星降大会一周目通关后开启
たくらみの扉	14F	ガルマッゾ	完成星降大会后，在星降之祠出门后左边的房间内和大魔王的左手进行第二次猜拳，胜利后在格斗场内部开启这个
ふういんの扉	14F	邪神レオソ-ド	完成星降大会后，和星降之祠出门的右边的房间内和顽固的老爷爷对话，然后调查书架上的书直到看到孙女的名字，和门外的女子对话，最后将黄金史莱姆（ゴ-ルデンスライム）带给老爷爷看
きぼうの扉	5F	—	完成“とこやみの扉”二周目通关后，在冰树城左下的地下室内原本被犀牛挡住的旅行之门现在可以进入了。迷宫最后的第5层是光之地，大量经验爆多的金属王等着玩家来杀

めぐりあいの扉

最后介绍一下めぐりあいの扉，这个旅行之门在牧场内的小房间里，完成300个图鉴后调查门锁就会开启这个旅行之门。迷宫的1～5层遇到的都是F级别的怪，而6～10则遇到的是E级的怪，以此类推，最后的36～40层当然就遇到的是SS级别怪了。不过每个级别的层数只有将相应等级的怪兽图鉴收集到30个以上才能进入，也就是说必须完成了SS级的图鉴30个后，才能进入最后的36～40层捕捉SS级别的怪。

这个迷宫的特色是会随着玩家的图鉴收集情况进行成长的，而本迷宫最大的作用就是里面遇到的怪兽都是玩家图鉴里拥有的怪兽。由于本作中培养最强怪兽的究极配合需要两个一样的怪，有了这个迷宫后，玩家就不需要在另一个高阶怪上浪费大量的时间了。当然了，这个迷宫虽然对玩家十分有用，但也有一个很大的限制，那就是进去要付钱！要捕捉S级的怪，进一次得50000，还不给打折的。当然，相对来说钱也并不是那么难刷，为了全图鉴的完成，努力吧。

附录1：技能合成表

生成技能	必要技能1	必要技能2
HPアップSP	攻击力アップ3	武斗家
MPアップSP	すばやさアップ3	魔法使い
攻击力アップSP	攻击力アップ3	战士
守备力アップSP	守备力アップ3	僧侣
すばやさアップSP	すばやさアップ3	盗贼
かしこさアップSP	かしこさアップ3	贤者
火炎ガ-ドSP	メラガ-ド	火ブレスガ-ド
吹雪ガ-ドSP	シャドガ-ド	吹雪ブレスガ-ド
しろくろガ-ドSP	デインガ-ド	ドルマガ-ド
ばくふうガ-ドSP	イオガ-ド	バギガ-ド
いなずまガ-ドSP	デインガ-ド	ギラガ-ド
がんせきガ-ドSP	ドルマガ-ド	ベタンガ-ド
HP回复	异常回复	异常回复
异常回复	HP回复	HP回复

生成技能	必要技能1	必要技能2
回复SP	HP回复	MP回复
	全体回复	ガード
	异常回复	てつぺき
		神圣
		ゆうき
		クイーン
サポーターSP	サムライ、ぼうぎょ、アッパー、ダウナー、ジャミング(任意两个)	
げんじゅつSP(幻术)	さいみん	ふういん
		ホラー
		コールドスリープ
		ようじゅつ
		むしのしらせ
		魔法使い
けんごうSP	ゆうき	ふうえん剑术
	キャプテンクロウ	ふうらい剑术
	エース	ばくひょう剑术
	ジャック	びゃくや剑术
ふうえん剑术	レッドファイター	イエローファイター
		グリーンファイター
ふうらい剑术	グリーンファイター	ブラックファイター
ばくひょう剑术	イエローファイター	ブルーファイター
		ホワイトファイター
びゃくや剑术	ブルーファイター	ホワイトファイター
		ブラックファイター
やみのばくえんSP（方法1）	最强メラ&イオ	最强バギ&ドルマ
		最强ヒャド&ドルマ
		最强ギラ&ドルマ
やみのばくえんSP（方法2）	最强メラ&ドルマ	最强メラ&イオ
		最强イオ&バギ
		最强イオ&ヒャド
		最强イオ&デイン
		最强イオ&ドルマ
		最强イオ&ギラ

生成技能	必要技能1	必要技能2
やみのばくえんSP（方法3）	最强イオ&ドルマ	最强メラ&イオ
		最强メラ&バギ
		最强メラ&デイン
		最强火炎
		最强メラ&ギラ
圣なる吹雪SP（方法1）	最强バギ&ヒャド	最强メラ&デイン
		最强イオ&デイン
		最强バギ&デイン
		最强ヒャド&デイン
		最强ギラ&デイン
圣なる吹雪SP（方法2）	最强バギ&デイン	最强イオ&ヒャド
		最强ヒャド&デイン
		最强ヒャド&ドルマ
		最强ヒャド&ギラ
		最强吹雪
圣なる吹雪SP（方法3）	最强ヒャド&デイン	最强メラ&バギ
		最强イオ&バギ
		最强バギ&ドルマ
		最强バギ&ギラ
さばきのせんこうSP（方法1）	最强ギラ&デイン	最强メラ&ドルマ
		最强イオ&ドルマ
		最强バギ&ドルマ
		最强ヒャド&ドルマ
さばきのせんこうSP（方法2）	最强ギラ&ドルマ	最强メラ&デイン
		最强イオ&デイン
		最强バギ&デイン
		最强ヒャド&デイン
グランスペルSP	やみのばくえんSP、圣なる吹雪SP、さばきのせんこうSP（其中任意两个技能，或者合成这三个技能的所需技能4个也可。）	
グランドブレスSP(吐息)	最强火炎	どくが
	最强吹雪	ため息
	最强ブレス	



玩后感

本作将多种优秀要素融合的同时加入海量的全新怪兽，对战的平衡性也被大幅度调整，让人能够在重温最初感动的同时，也能够沉浸在更为热烈的怪兽培育和对战之中。赶紧拿起你的3DS，和怪兽一起度过一个美妙的假期吧。

附录2：高阶怪物配合方法

●由于低阶的怪物大都遵从一般怪物的配合方法，而A级以上的怪物很多只能靠特殊配合来获得，所以就只为大家列举A、S和SS三个等级怪物的合成方法。
●要进行邂逅战斗，首先要在系统主菜单那个史莱姆放电的图标内设定自己的队伍，这样和别人邂逅通信时就能互相交换队伍资料了，然后就可在这个菜单内选择和他们对战，很多奖励都需要这个对战的次数达到要求。3D小步数达到3万但没邂逅到人，就会随机生成特殊对战。
●配送大都是官方提供下载的特殊战斗，获胜后怪物加入。现阶段公布的史莱姆忍者系列（スラ忍）等等全都需要身处日本的特殊地点才能下载到。
●蛋基本上都是从市场的在线商店买到，每天都会刷新。越高级的蛋孵化所需的时间越长，但是15万的彩虹蛋也是有一定几率孵出F级的怪物的。遇到这种情况请淡定，不要砸机器。
●神兽系列怪物就是“《怪兽篇》系列”的标志怪，和特定等级族系的怪配合后会变成指定的怪物。列表内需要神兽系列怪配合出来的怪都是神兽系列怪。
●体型小、中、大分别在游戏中占一格、两格和三格。

RANK A			
怪物名	族系	体型	获得方式/配合方法
スライムファミリー	スライム系	大	官方配送
アンドレアル	ドラゴン系	小	ねむりの扉
			从异国怪物大师处捕捉
			スマイルリザード ×ダークナイト
			（アルゴングレート ×2）×（リザードファアッツ ×2）
マンイーター	自然系	小	きぼうの扉
			从异国怪物大师处捕捉
			よろいムカデ ×デスファレーナ
			ひとくいそう ×2
とうだいタイガー	魔兽系	小	うらみの扉
			ギリメカラ ×よろいムカデ
			とらおこと ×いどまじん
ブオーン	魔兽系	大	ちからの扉
			プオーン ×2
トラップボックス	物质系	小	从异国怪物大师处捕捉
			蛋内孵化获得
			（ミミック ×2）×（ひとくい箱 ×2）
			（ミミック ×2）×（メタルドラゴン ×4）
ウィングデビル	恶魔系	小	さいはての扉
			ランプの魔王 ×ブリザードマン
			ゴールドマン ×ヘルビースト
トロルボンバー	恶魔系	中	从异国怪物大师处捕捉
			ボストロール ×プオーン
バブルキング	スライム系	小	さいはての扉/うらみの扉/きぼうの扉
			从异国怪物大师处捕捉
			スライムベホマズン ×デスゴーゴン
			（バブルスライム ×2）×（キングスライム ×2）
ずしおうまる	ドラゴン系	小	ほむらの扉
			从异国怪物大师处捕捉
			蛋内孵化获得
			あくまの骑士 ×シュプリンガー
			あくまの骑士 ×ドラゴンライダー
			あくまの骑士 ×ギガントヒルズ
			あくまの骑士 ×デンタザウルス

怪物名	族系	体型	获得方式/配合方法
ギガミュータント	ゾンビ系	小	ぜつかいの扉
			フラワ-ゾンビ×ランプの魔王
			ガマキャノン×2
バッファロン	魔兽系	小	さいはての扉
			とうだいタイガ-×マンイ-タ-
			ダ-クホ-ン×4
シ-ルドオ-ガ	物质系	小	蛋内孵化获得
			メガボ-グ×トラップボックス
			メガボ-グ×キラ-マシン
			メガボ-グ×プロトキラ-
魔王の使い	恶魔系	小	さそいの扉/かがみの扉（BOSS）
			トロルボンバ-×とうだいタイガ-
			プチット族×ウィングデビル
デッドマスカ-	ゾンビ系	中	きぼうの扉
			ギガミュ-タント×ウィングデビル
スライダ-キッズ	スライム系	小	邂逅对战30胜的奖励
ワニバ-ン	ドラゴン系	小	グランドシャ-ク×シャ-クマジュ
ウパソルジャ-	自然系	小	ぜつかいの扉
			从异国怪物大师处捕捉
			くもの大王×ソ-ドファントム
グレンデル	魔兽系	小	とこやみの扉
			从异国怪物大师处捕捉
			バッファロン×バブルキング
キマイラロ-ド	魔兽系	中	ほむらの扉/とこやみの扉
			メッサ-ラ×デスゴ-ゴン
ボル	物质系	小	さいはての扉
			たくらみの扉
			ブリザ-ドマン×ギリメカラ
ブル	物质系	小	さいはての扉
			自然系×バル
			自然系×ベル
			自然系×ボル
バル	物质系	小	だいちの扉
			ぜつかいの扉
			たくらみの扉
			物质系×ブル
			物质系×ベル
			物质系×ボル
ベル	物质系	小	とこやみの扉
			魔兽系×バル
			魔兽系×ブル
			魔兽系×ボル
ライオネック	恶魔系	小	らいうんの扉
			从异国怪物大师处捕捉
			シュプリンガ-×ウパソルジャ-
皇帝ガナサダイ	ゾンビ系	中	从异国怪物大师处捕捉
			キングレオ×イプ-ル
ダ-クキング	スライム系	小	バブルキング×ギガミュ-タント
			ダ-クスライム×4
黑龙丸	ドラゴン系	小	アンドレアル×フラワ-ゾンビ
サンダ-バ-ド	自然系	中	ウパソルジャ-×ワニバ-ン
			ひくいどり×ホ-クブリザ-ド
ユニコ-ン	魔兽系	小	グレンデル×デッドマスカ-
			（ベホマスライム×2）×（グリズリ-×2）
木马の骑士	物质系	小	ボル×デッドマスカ-
			（かまっち×2）×（ボ-ンナイト×2）
コスモファントム	恶魔系	小	魔王の使い×シ-ルドオ-ガ
			ダンビラム-チョ×ソ-ドファントム
がいこつけんし	ゾンビ系	小	デッドマスカ-×魔王の使い
			しりょうのきし×2

怪物名	族系	体型	获得方式/配合方法
イデアラゴン	ドラゴン系	中	黑龙丸×魔教师エルシオン
ヘラクレイザ–	自然系	小	かぶとこぞう×メタルキング
			かぶとこぞう×4
マポレ–ナ	魔兽系	小	蛋内孵化获得
タイムマスタ–	恶魔系	小	从异国怪物大师处捕捉
			蛋内孵化获得
			なぞのしんかん×2
			なげきのぼうれい×2
セバスチャン	ゾンビ系	小	收得魔战士四天王后回去和管家对话
カンダタ	???系	小	特别邂逅战中胜利后加入队伍
アサシンブロス	ドラゴン系	中	蛋内孵化获得
プチットガ–ルズ	恶魔系	小	从异国怪物大师处捕捉
			プチット族×ロ–ズダンス
			プチット族×じごくのマドンナ
ダブルイ–タ–	恶魔系	小	アサシンブロス×恶魔系
デスソシスト	ゾンビ系	中	从异国怪物大师处捕捉
			蛋内孵化获得
メタルカイザ–	スライム系	中	从异国怪物大师处捕捉
			蛋内孵化获得
			（メタルライダ–×2）×（スライムベホマズン×2）
			（メタルライダ–×2）×（ダ–クキング×2）
オ–シャンクロ–	ドラゴン系	小	ねむりの扉
			ワニバ–ン×かぶとこぞう
			ワニバ–ン×きりさきピエロ
			ワニバ–ン×かくとうパンサ–
モヒカント	魔兽系	小	だいちの扉
			蛋内孵化获得
			ギリメカラ×ずしおうまる
			ギリメカラ×キラ–パンサ–
			ギリメカラ×スライムファング
グラコス	恶魔系	小	从异国怪物大师处捕捉
			ベリアル×オクトセントリ–
			ベリアル×マ–マン
なげきのぼうれい	ゾンビ系	小	从异国怪物大师处捕捉
			蛋内孵化获得
			ナイトリッチ×病魔パンデルム
			ナイトリッチ×じごくのメンド–サ
			ナイトリッチ×黑骑士レオコ–ン
			ナイトリッチ×フラワ–ゾンビ
死神きぞく	ゾンビ系	小	从异国怪物大师处捕捉
			ボ–ンナイト×2
			木马の骑士×2
グレイトドラゴン	ドラゴン系	小	ほむらの扉
			从异国怪物大师处捕捉
			アンドレアル×ギリメカラ
			アンドレアル×デンタザウルス
			アンドレアル×ずしおうまる
			アンドレアル×キマイラロ–ド
ロ–ズダンス	自然系	中	从异国怪物大师处捕捉
			蛋内孵化获得
ゴンズ	魔兽系	小	从异国怪物大师处捕捉
			バッファロン×シュプリンガ–
			グレンデル×2
うごくせきぞう	物质系	小	蛋内孵化获得
			ゴ–レム×2
じごくのマドンナ	恶魔系	中	从异国怪物大师处捕捉
			蛋内孵化获得
ドラゴンコ–プス	ゾンビ系	小	病魔パンデルム×グレイトドラゴン
			病魔パンデルム×アンドレアル
スライダ–ガ–ル	スライム系	中	邂逅对战50胜的奖励

怪物名	族系	体型	获得方式/配合方法
ガルーダ	自然系	小	たくらみの扉
			ヘルコンドル×ワニバーン
アンクルホーン	悪魔系	小	バッファロン×ダークホーン
ほうらい大王	悪魔系	中	从异国怪物大师处捕捉
			蛋内孵化获得
			ランプの魔王×なぞのしんかん
			ランプの魔王×アークデーモン
			ランプの魔王×ボストロール
ゲモン	悪魔系	中	ジャミラス×バズズ
			ジャミラス×アトラス
			ジャミラス×ベリアル
妖女イシュダル	悪魔系	中	蛋内孵化获得
			マンドラゴラ×プチットガールズ
			マンドラゴラ×ローズダンス
			マンドラゴラ×じごくのマドンナ
ピサロナイト	ゾンビ系	小	ふういんの扉
			キラーアーマー×死神きぞく
			キラーアーマー×オーシャンクロー
スライムジェネラル	スライム系	小	蛋内孵化获得
			メタルカイザー×2
メカバーン	ドラゴン系	小	きぼうの扉
			メタルドラゴン×グレイトドラゴン
			メタルドラゴン×アンドレアル
ロック鸟	自然系	小	とこやみの扉
			蛋内孵化获得
			70枚小金币给的奖励
			レティス×ギガントドラゴン
			カプリゴン×ギガントドラゴン
			カプリゴン×ブラックドラゴン
ドン・モグーラ	魔兽系	小	从异国怪物大师处捕捉
			（いたずらもぐら×2）×（おにこんぼう×2）
デュラン	悪魔系	小	从异国怪物大师处捕捉
			炎の战士×ブリザードマン
ベリアル	悪魔系	小	アークデーモン×グレイトドラゴン
			アークデーモン×ゴールデンゴーレム
			アークデーモン×4
ヒヒュルデの使い	ゾンビ系	小	ポンポコあにき×コングヘッド
			ポンポコあにき×キラーエイプ
デュラハーン	ゾンビ系	小	从异国怪物大师处捕捉
			蛋内孵化获得
			死神きぞく×ナイトキング
			死神きぞく×暗黑の魔神
			死神きぞく×なげきのぼうれい
ジャミ	魔兽系	小	蛋内孵化获得
			死神きぞく×シュプリンガー
マリンデュエル	魔兽系	中	从异国怪物大师处捕捉
			蛋内孵化获得
どぐう战士	物质系	中	とこやみの扉
			ミステリドール×4
バズズ	悪魔系	小	从异国怪物大师处捕捉
			シルバーデビル×スカルスパイダー
			シルバーデビル×アンドレアル
			シルバーデビル×4
スカルスパイダー	ゾンビ系	中	タイラントワーム×ローズバトラー
			タイラントワーム×ナイトキング
			タイラントワーム×なげきのぼうれい
メタルキング	スライム系	小	きぼうの扉
			はぐれメタル×4
イブール	ドラゴン系	小	なげきのぼうれい×グレイトドラゴン
			なげきのぼうれい×アンドレアル

怪物名	族系	体型	获得方式/配合方法
ナイトキング	ゾンビ系	小	ナイトリッチ×2
タウラス	魔兽系	中	うらみの扉
			バッファロン×ギガンテス
カプリゴン	ゾンビ系	中	らいうんの扉
			ヘルバトラ–×ガル–ダ
ゲマ	ゾンビ系	小	イデアラゴン×シュプリンガ–
ヘルクラウド	物质系	大	官方配送
大王イカ	自然系	中	蛋内孵化获得
			ワニバ–ン×ギガミュ–タント
			ワニバ–ン×グラコス
ゾ–マズデビル	???系	小	蛋内孵化获得
プチタ–ク	???系	小	从异国怪物大师处捕捉
			蛋内孵化获得
ミルドラ–ス	???系	小	黑龙丸×がいこつけんし
デスタム–ア	???系	小	アクバ–×サンダ–バ–ド
オルゴデミ–ラ	???系	小	コスモファントム×ユニコ–ン
スペディオ	???系	小	神兽系列怪×自然系
ガルハ–ト	???系	小	神兽系列怪×恶魔系
グラブゾン	???系	小	神兽系列怪×物质系
ディアノ–グ	???系	小	神兽系列怪×魔兽系
长老ピピット	???系	小	グランスライム×ティコ
			グランスライム×ククリ
			かみさま×ティコ
			かみさま×ククリ
ゴレオン将军	自然系	小	从异国怪物大师处捕捉
ゲルニック将军	恶魔系	小	从异国怪物大师处捕捉
ギュメイ将军	魔兽系	小	从异国怪物大师处捕捉
			キラ–パンサ–×ゲマ

RANK S

怪物名	族系	体型	获得方式/配合方法
勇车スラリンガル	スライム系	大	官方配送
ブラックドラゴン	ドラゴン系	小	とこやみの扉
			从异国怪物大师处捕捉
			蛋内孵化获得
			グレイトドラゴン×死神きぞく
			グレイトドラゴン×ゲモン
ぬしさま	自然系	大	ぜつかいの扉
			たくらみの扉
			海龙×タイラントワ–ム
			海龙×ウイングタイガ–
怪力军曹イボイノス	自然系	小	バルバル–×ゴレオン将军
邪眼皇帝アウル–ト	恶魔系	小	カカロン×ゲルニック将军
魔剑神レパルド	魔兽系	小	クシャラミ×ギュメイ将军
キラ–マシン2	物质系	小	从异国怪物大师处捕捉
			キラ–マシン×2×ゴ–ルデンゴ–レム×2
アトラス	恶魔系	中	とこやみの扉
			从异国怪物大师处捕捉
			蛋内孵化获得
			ギガンテス×アンクルホ–ン
			ギガンテス×ガル–ダ
			ギガンテス×ダブルイ–タ–
			ギガンテス×4
スライダ–クロボ	スライム系	大	从异国怪物大师处捕捉
			（キラ–マシン2×スライダ–ガ–ル）×（スライダ–ヒ–ロ–×死神スライダ–ク）
ギガントドラゴン	ドラゴン系	小	とこやみの扉
			蛋内孵化获得
			ギガントヒルズ×バズズ
			ギガントヒルズ×アトラス
			ギガントヒルズ×ベリアル

怪物名	族系	体型	获得方式/配合方法
レティス	自然系	大	ほろびの扉/らいうんの扉
キングレオ	魔兽系	中	モヒカント×バッファロン
			モヒカント×ユニコ–ン
			パオ–ム×パオ–ム
ダ–ククリスタル	物质系	中	メカバ–ン×大王イカ
			メカバ–ン×マリンデュエル
			メカバ–ン×ロック鸟
やまたのおろち	ドラゴン系	大	さいはての扉（BOSS）
			从异国怪物大师处捕捉
			蛋内孵化获得
			（トライワインダ–×2）×（セルゲイナス×2）
ロ–ズバトラ–	自然系	中	从异国怪物大师处捕捉
			蛋内孵化获得
			マンイ–タ–×キングレオ
			マンイ–タ–×トロルボンバ–
おにこんぼう	魔兽系	小	とこやみの扉
			蛋内孵化获得
			ボストロ–ル×バズズ
			ボストロ–ル×リザ–ドファッツ
			ボストロ–ル×ギガントヒルズ
ゴ–ルデンゴ–レム	物质系	小	从异国怪物大师处捕捉
			蛋内孵化获得
			（ようがんまじん×ひょうがまじん）×（ゴ–レム×ゴ–ルドマン）
			（ようがんまじん×2）×（ひょうがまじん×2）
			（ゴ–レム×2）×（ゴ–ルドマン×2）
アクバ–	恶魔系	小	さばきの扉（BOSS）
			从异国怪物大师处捕捉
			蛋内孵化获得
			スライムジェネラル×ドラゴンコ–プス
ワイトキング	ゾンビ系	小	从异国怪物大师处捕捉
			蛋内孵化获得
			なげきのぼうれい×キングスライム
			なげきのぼうれい×バブルキング
			デスソシスト×キングスライム
			デスソシスト×バブルキング
スラ忍シルバ–	スライム系	中	スラ忍パ–プル×スラ忍イエロ–
			スラ忍パ–プル×スラ忍ブラウン
			スラ忍パ–プル×スラ忍ブラック
			スラ忍パ–プル×スラ忍ピンク
セルゲイナス	ドラゴン系	中	ゴ–ルデンゴ–レム×ブラックドラゴン
			ゴ–ルデンゴ–レム×ヘラクレイザ–
ホ–ンビ–トル	自然系	中	ヘラクレイザ–×シ–ルドオ–ガ
			ヘラクレイザ–×うごくせきぞう
			ヘラクレイザ–×スライムジェネラル
			ヘラクレイザ–×4
にじくじゃく	魔兽系	小	蛋内孵化获得
			ガル–ダ×ティコ
			ガル–ダ×ククリ
			ガル–ダ×长老ピピット
			（ひくいどり×2）×（ホ–クブリザ–ド×2）
デスマシ–ン	物质系	中	从异国怪物大师处捕捉
			ピサロナイト×あくまの骑士
			（ボストロ–ル×2）×（こうてつまじん×2）
死神の骑士	恶魔系	中	从异国怪物大师处捕捉
			ピサロナイト×2
バラモスゾンビ	ゾンビ系	大	とこやみの扉
			ふういんの扉
			从异国怪物大师处捕捉
			バラモス×ゾンビ系

怪物名	族系	体型	获得方式/配合方法
スラ忍ゴールド	スライム系	中	スラ忍パープル×スラ忍レッド
			スラ忍パープル×スラ忍グリーン
			スラ忍パープル×スラ忍ブルー
			スラ忍パープル×スラ忍オレンジ
コアトル	ドラゴン系	中	从异国怪物大师处捕捉
			デスソシスト×黑龙丸
ガマデウス	魔兽系	小	蛋内孵化获得
			ギガミュータント×ほうらい大王
			ギガミュータント×大王イカ
			ギガミュータント×ぬしさま
ドラゴンマシン	物质系	中	コアトル×デスマシーン
エビルプリースト	恶魔系	中	从异国怪物大师处捕捉
			イブール×ほうらい大王
			イブール×どぐう战士
名をうばわれし王	ゾンビ系	中	蛋内孵化获得
			ドメディ×皇帝ガナサダイ
			黑骑士レオコーン×妖女イシュダル
キャット・リベリオ	???系	小	官方配送
スライムマデュラ	スライム系	中	（もりもりベス×2）×（メタルキング×2）
はくりゅうおう	ドラゴン系	中	从异国怪物大师处捕捉
			蛋内孵化获得
			メカバーン×ギガントドラゴン
			メカバーン×バラモスゾンビ
さそりアーマー	自然系	中	とこやみの扉
			从异国怪物大师处捕捉
			蛋内孵化获得
			サンダーバード×ピサロナイト
			サンダーバード×デュラハーン
			サンダーバード×ホーンビートル
バルザック	魔兽系	中	从异国怪物大师处捕捉
			ギガンテス×ベリアル
			ギガンテス×アルゴングレート
			ギガンテス×ギガントヒルズ
キラーマシン3	物质系	大	地下3F连续战斗100胜的奖励
タイタニス	恶魔系	中	从异国怪物大师处捕捉
			アンクルホーン×アトラス
			アンクルホーン×ぬしさま
ゆうれい船	ゾンビ系	大	官方配送
キングモーモン	魔兽系	中	从异国怪物大师处捕捉
			ピンクモーモン×マポレーナ×ティコ×ククリ
バベルボブル	物质系	小	从异国怪物大师处捕捉
			蛋内孵化获得
			バル×ベル×ボル×ブル
ヘルバトラー	恶魔系	小	アンクルホーン×2
			アンクルホーン×オーシャンクロー
			アンクルホーン×ドラゴンコープス
りゅうおう	ドラゴン系	小	从异国怪物大师处捕捉
			魔王の使い×グレイトドラゴン
			魔王の使い×コアトル
ハーゴン	???系	小	从异国怪物大师处捕捉
			蛋内孵化获得
			デュラン×スカルスパイダー
			デュラン×ワイトキング
バラモス	???系	小	从异国怪物大师处捕捉
			蛋内孵化获得
			デンタザウルス×ガマデウス
			デンタザウルス×オセアーノン
ムドー	???系	小	ブオーン×おにこんぼう
			ブオーン×ガマデウス

怪物名	族系	体型	获得方式/配合方法
ドーク	???系	小	蛋内孵化获得
			アクバー×ムドー
			アクバー×カンダタワイフ
			アクバー×カンダタおやぶん
			アクバー×バルザック
魔王デスタムーア	???系	大	デスタムーア×シールドオーガ
			デスタムーア×タイムマスター
			デスタムーア×死神の騎士
フォロボシータ	恶魔系	大	官方配送
シドー	???系	中	ハーゴン×オセアーノン
			ハーゴン×魔王の使い
			ハーゴン×がいこつけんし
フォロボス	???系	小	从异国怪物大师处捕捉
			ライオネック×タウラス
			ライオネック×カプリゴン
			ロック鸟×タウラス
			ロック鸟×カプリゴン
キャプテン・クロウ	ゾンビ系	小	うらみの扉（BOSS）
			官方配送
グランスライム	スライム系	中	（グランスライム×2）×（ゴールデンゴーレム×2）
スラキャンサー	スライム系	大	（ゴールデンスライム×2）×（ダーククラブ×2）
オセアーノン	自然系	大	よろこびの扉
			さいはての扉
			（プチアーノン×2）×（大王イカ×2）
ドルマゲス	???系	小	从异国怪物大师处捕捉
			はくりゅうおう×フォロボス
			はくりゅうおう×フォロボシータ
			はくりゅうおう×キャプテン・クロウ
キラーマジンガ	物质系	小	从异国怪物大师处捕捉
			ドラゴンマシン×キラーマシン3
ゴールデンスライム	スライム系	中	蛋内孵化获得
			上交150枚小金币的奖励
			（グランスライム×2）×（ゴールデンゴーレム×2）
暗黑皇帝ガナサダイ	ゾンビ系	大	从异国怪物大师处捕捉
			（ギュメイ将军×ゴレオン将军）×（ゲルニック将军×皇帝ガナサダイ）
暗黒の魔神	物质系	大	从异国怪物大师处捕捉
			バベルボブル×うごくせきぞう
			バベルボブル×ゴールドマン
			ヘルクラウド×うごくせきぞう
			ヘルクラウド×ゴールドマン
カンダタワイフ	???系	中	特殊邂逅战，获胜后成为同伴
			蛋内孵化获得
カンダタおやぶん	???系	小	特殊邂逅战，获胜后成为同伴
			蛋内孵化获得
カカロン	???系	中	官方配送
クシャラミ	???系	中	官方配送
バルバルー	???系	中	官方配送
ドメディ	???系	中	官方配送

RANK SS

怪物名	族系	体型	获得方式/配合方法
キングスペーディオ	???系	小	特殊邂逅战，获胜后成为同伴
			神兽系列怪×RANK S以上的自然系
クインガルハート	???系	小	神兽系列怪×RANK S以上の恶魔系
スーパーキラーマシン	物质系	中	きぼうの扉
			从异国怪物大师处捕捉
			蛋内孵化获得
			キラーマシン2×暗黑の魔神
			ダーククリスタル×暗黑の魔神

怪物名	族系	体型	获得方式/配合方法
グラブゾンジャック	???系	小	神兽系列怪×RANK S以上的物质系
ディアノーグエース	???系	小	神兽系列怪×RANK S以上的魔兽系
カンダタレディース	???系	小	特殊邂逅战，获胜后成为同伴
スラ・ブラスター	スライム系	大	スライダークロボ×勇车スラリンガル
			スライダークロボ×エリスグール
ジェノダーク	???系	大	タウラス×シドー
メタルスコーピオン	自然系	大	さそりアーマー×メタルカイザー
			さそりアーマー×メタルキング
レオパルド	魔兽系	小	蛋内孵化获得
			ドルマゲス×ワンダーフール
			ドルマゲス×ケルベロス
ギガデーモン	魔兽系	大	蛋内孵化获得
			アトラス×暗黑の魔神
			はくりゅうおう×暗黑の魔神
			ギガントドラゴン×暗黑の魔神
キングヒドラ	ドラゴン系	大	やまたのおろち×魔壶インヘーラー
デスピサロ	???系	中	蛋内孵化获得
			(エビルプリースト×アンドレアル)×(ギガデーモン×ヘルバトラー)
魔王ミルドラース	???系	中	バラモス×ミルドラース
龙王	ドラゴン系	中	蛋内孵化获得
			りゅうおう×はくりゅうおう
魔王ジェイム	ドラゴン系	大	蛋内孵化获得
			キャプテン・クロウ×ダークドレアム
トロデ	???系	小	(ドーク×ドン・モグーラ)×(キングモーモン×わたぼう)
			(ドーク×ドン・モグーラ)×(キングモーモン×ワルぼう)
魔壶インヘーラー	物质系	大	トロデ×ガーディス
魔战车ダビド	物质系	大	地下3F连续战斗获胜100次以上，每再赢10次就会奖励这个
魔战士ホゲイラ	自然系	小	らいうんの扉(BOSS)
			怪力军曹イボイノス×魔战车ダビド
魔战士ヴェーラ	魔兽系	小	だいちの扉(BOSS)
			魔剑神レパルド×魔战车ダビド
魔战士アルゴ	恶魔系	小	ぜつかいの扉(BOSS)
			邪眼皇帝アウルート×魔战车ダビド
魔战士サイフォン	ゾンビ系	小	れつぷうの扉(BOSS)
			セバスチャン×魔战士ダビド
魔战士ルギウス	ドラゴン系	小	(魔战士ホゲイラ×魔战士ヴェーラ)×(魔战士アルゴ×魔战士サイフォン)
魔战士メイザー	???系	小	魔战士ルギウス×名をうばわれし王
龙皇帝バルグディス	ドラゴン系	大	キングヒドラ×魔战士メイザー
ゴールドマジンガ	物质系	大	官方配送
ワルぼう	???系	小	蛋内孵化获得
ガルマッゾ	ゾンビ系	中	たくらみの扉(BOSS)
			蛋内孵化获得
			スライムマデュラ×ムドー
			スライムマデュラ×カンダタワイフ
			スライムマデュラ×カンダタおやぶん
大魔王ゾーマ	???系	小	シドー×ワイトキング
			シドー×デュラハーン
			ゾーマズデビル×ワイトキング
			ゾーマズデビル×デュラハーン
ダイヤモンドスライム	スライム系	小	从异国怪物大师处捕捉
			蛋内孵化获得
			スライムマデュラ×スラキャンサー
			(ゴールデンスライム×2)×(スライムマデュラ×2)
かみさま	???系	小	官方配送
わたぼう	???系	小	蛋内孵化获得
エリスグール	物质系	大	官方配送
大魔王デスタムーア	???系	中	デスピサロ×魔王デスタムーア
邪兽ヒヒュルデ	???系	大	(海王神×ヒヒュルデの使い)×(ギスヴァーグ×邪神レオソード)
マガルギ	???系	大	やまたのおろち×ギガデーモン

怪物名	族系	体型	获得方式/配合方法
はぐれメタルキング	スライム系	大	从异国怪物大师处捕捉
			蛋内孵化获得
			250枚小金币给予的奖励
			ダイヤモンドスライム×スラ・ブラスター
			ダイヤモンドスライム×スライダークロボ
			ダイヤモンドスライム×エリスグール
			ダイヤモンドスライム×勇车スラリンガル
バルボロス	ドラゴン系	中	从异国怪物大师处捕捉
			蛋内孵化获得
グレイナル	ドラゴン系	中	从异国怪物大师处捕捉
			バルボロス×龙神王
エグドラシル	自然系	大	从异国怪物大师处捕捉
			蛋内孵化获得
			じんめんじゅ×わたぼう
			じんめんじゅ×ワルぼう
サージタウス	物质系	大	从异国怪物大师处捕捉
			蛋内孵化获得
			キラーマジンガ×キラーマジンガ
			（キラーマシン×キラーマシン2）×（スーパーキラーマシン×トラップボックス）
			（キラーマシン×キラーマシン2）×（スーパーキラーマシン×プロトキラー）
魔王オルゴ・デミーラ	???系	中	フォロボス×オルゴ・デミーラ
			フォロボシータ×オルゴ・デミーラ
ガーディス	???系	大	魔王ジェイム×サージタウス
神龙	ドラゴン系	中	グレイナル×にじくじゃく
			グレイナル×エグドラシル
			グレイナル×じげんりゅう
トーポ	自然系	小	蛋内孵化获得
			グレイナル×かみさま
			グレイナル×わたぼう
魔王ラプソーン	???系	小	从异国怪物大师处捕捉
			（大魔王ゾーマ×魔王ミルドラース）×（大魔王デスタムーア×魔王オルゴ・デミーラ）
メタルスター	スライム系	大	はぐれメタルキング×スライダークロボ
じげんりゅう	ドラゴン系	中	官方配送
海王神	???系	大	ダークドレアム×グラコス
			ダークドレアム×ゆうれい船
エスターク	???系	大	ねむりの扉（BOSS）
			タイタニス×魔王ジェイム
			タイタニス×プチターク
ダークドレアム	恶魔系	小	蛋内孵化获得
			ガルマッゾ×デュラン
大魔王ラプソーン	???系	大	魔王ラプソーン×エスターク
神鸟レティス	自然系	大	龙神王×レティス
ラーミア	???系	大	官方配送
デモンスペーディオ	???系	小	キングスペーディオ×レオパルド
JOKER	???系	小	キングスペーディオ×神鸟レティス
邪神レオソード	???系	大	デモンスペーディオ×少年レオソード
斗神レオソード	???系	大	JOKER×少年レオソード
オムド・ロレス	???系	大	斗神レオソード×マスタードラゴン
ギスヴァーグ	???系	大	マガルギ×オムド・ロレス
龙神王	ドラゴン系	中	龙王×大魔王ラプソーン
エルギオス	???系	小	暗黑皇帝ガナサダイ×マガルギ
マスタードラゴン	ドラゴン系	大	龙王×神龙
			龙王×トーポ
ヒヒュドラード	???系	大	邪兽ヒヒュルデ×エルギオス
アギロゴス	???系	大	神龙×神鸟レティス
凶魔兽メイザー	???系	大	ヒヒュドラード×龙皇帝バルグディス
魔战神ゼメルギアス	???系	大	凶魔兽メイザー×アギロゴスロゴス

下崽工房

随着3DS和PSV双双步入正轨，DLC内容也成为了大多数游戏榨取剩余价值以及榨取玩家腰包的重要手段。随着这类内容比例的增多，该栏目应运而生。本栏目将着重对已发售游戏的DLC内容或关卡进行介绍和解析，辅以有趣和重要的DLC资料，以延长好游戏的生命力、提升优秀作品的关注度为己任。



真·三国无双 VS



◆Koei Tecmo Games◆ACT◆2012年4月26日◆1～4人

关卡 猛将争霸战

配送时间：2012年5月17日

单人模式的关卡，玩家要与诸葛亮、司马懿、贾诩等智将联手，在下邳打败夏侯惇、赵云等三国猛将，让对方知道智将才是真正的“三国无双”！



地图 青州大乱战

配送时间：2012年5月17日

四人混战的专用地图，地形对称美观，有落石、封印、支援等3个强力据点。



角色 あやね

配送时间：2012年5月24日

来自《忍者龙剑传》的客串角色，雾幻天神流霸神门的天才女忍。



地图 洛阳冰结战

配送时间：2012年5月24日



1对1和2对2的专用对战地图，特征是左右两边的冰结据点和猛兽舍，经由哪个据点进攻对方本阵是本关的要点。

地图 荆州大乱战

配送时间：2012年5月31日

四人混战的专用地图，除了本阵外的所有据点均连成一个环形，四家势力基本会咬合成互相追尾的链子，如何在攻打对方本阵时确保己方的据点优势是本战的关键。



角色 石田三成

配送时间：2012年6月7日

《战国无双》的客串武将，智囊型人物，与先前发布的直江兼续也颇有渊源。







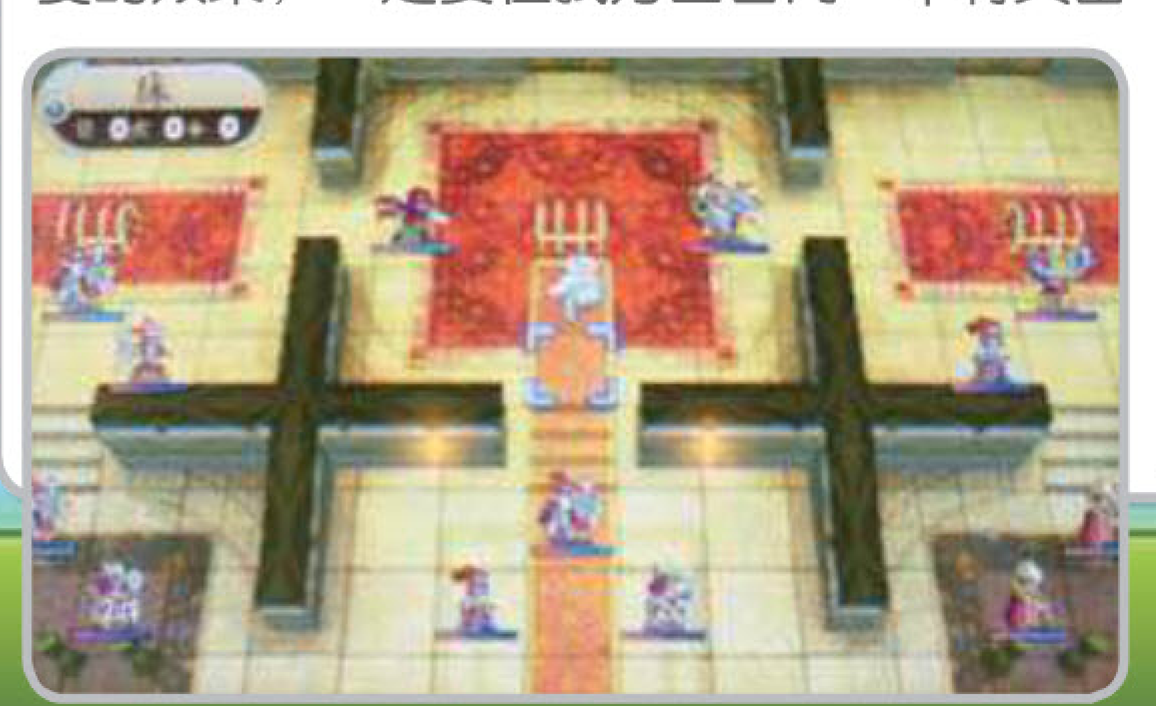
火焰之纹章 觉醒

◆Nintendo◆S・RPG◆2012年4月19日◆1～2人

异传 无限の神器

进入条件：5月24日DLC地图（售价300日元）

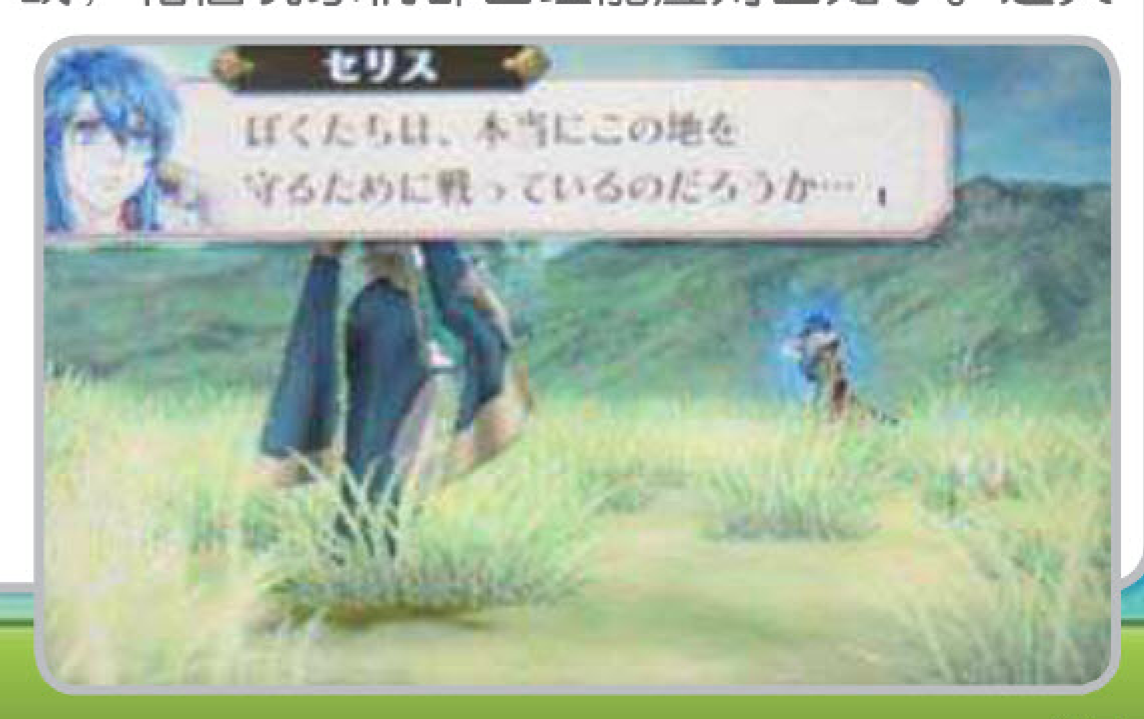
本关敌人除了地图中央的艾因斯（アインス）之外，其他人的位置和装备都是会随机变化的。西南、东南各有两名盗贼，其目的是地图正北的三个宝箱。正如关卡名一样，本关的价值在于三个宝箱中出现的宝物是平常很少有机会拿到的“太阳”、“流星”、“女神の杖”等神器，因此自然不能让盗贼捷足先登。魔将的特技虽多但能力不算很强，分兵三路向北推进时注意多带能间接攻击武器。中央的BOSS是不会移动的，不进入其攻击范围即可保证不会误杀。盗贼大约在第7回合才能走到宝箱前，相信玩家有足够的时间提前派人卡位或拿掉宝箱。不过BOSS的武器“グラディウス”有HP全回复的效果，一定要在我方回合内一举将其击溃。过关时除了能获得购物享受半价优惠的“银卡（シルバ-カ-ド）”外，《系谱》的角色“狮子王”艾尔特沙（エルトシャン）也会加入。



异传 王对王 决战篇

进入条件：5月24日DLC地图（售价400日元）

地图依旧是“王对王”的那张，只不过不再有绿色的NPC部队，三个方面共50名敌人会向我军包围过来。由于我军被分在两边，建议优先合兵一处，实力够强的话可以直接在地图中央的森林迎敌，不放心的话就把移动力高的部队配置在南侧，开战后迅速向北前进，会合后再利用山崖的地形拒敌。敌人数量虽多，但真正有威胁的只有几个，3星关卡的难度其实还不如高难度下的遭遇战，相信玩家们都已经能应对自如了。过关



后《系谱》下部的主人公塞利斯（セリス）加入，而技能书能让角色习得“エリ-ト”特技，效果为得到的经验值翻倍，非常有用！

外传20 幸福な少女

进入条件：5月31日无意识通信地图

访问地图西南的村落可以得到“レスキュ-”，不过面对敌方众多的飞行部队，还是建议提前准备一把救援杖，开战后立刻把地图东侧孤立的艾梅莉娜拉过来（圣王姐姐居然就这么吐了便当）。艾梅莉娜并不会移动，虽然库洛姆和莉兹皆与其有对话事件，但都无法使其立刻加入，因此本关的首要目标就是保护好圣王。除了刺客外，敌人大多为魔法攻击单位，因此在圣王身边构筑防线的时候建议主动出击，优先击倒会对她造成威胁的单位，尤其是暗黑飞马。不想打持久战的话可以在大部队进行保护的同时，派一名强力角色沿东侧的山道杀出去，尽快击倒东北处的BOSS，站位时要多利用森林来降低敌方远距离魔法的命中率。过关后艾梅莉娜便会加入，同时带来法杖“リザ-ブ”。





怪物猎人3 G



◆Capcom◆ACT◆2011年12月10日◆1～4人

コロコロ・转がるモンスタ-ズ

更新时间：2012.03.16

任务解说

任务类型	狩猎
任务等级	★6
指定地点	陆地斗技场
成功条件	狩猎1头爆锤龙和1头赤甲兽
参加条件	HR6以上
契约金额	1520z
报酬金额	17300z
时间限制	50分钟

虽说是要同时对付两只怪物的任务，但爆锤龙的体型非常迷你，基本构不成威胁，所以实际难度和单只怪物的任务差不了多少。武器推荐两只怪物都弱的水属性，战斗中可以先打赤甲兽，而迷你爆锤龙的攻击范围非常有限，不用担心被干扰，对付赤甲兽和通常任务时一样，这里就不再赘述了，惟一值得注意的就是臭气，尤其是近身武器最好带上几个消臭玉以防万一。当解决了赤甲兽后，迷你爆锤龙也就是小菜一碟了。



JUMP・狱界の门番

更新时间：2012.03.23

任务解说

任务类型	狩猎
任务等级	★6
指定地点	火山
成功条件	狩猎1头狱狼龙
参加条件	HR6以上
契约金额	1650z
报酬金额	18000z
时间限制	50分钟

难度相当高的任务，虽然目标只有一只狱狼龙，但无论是攻击力还是体力都比普通的要高出不少，得做好万全的准备。武器可以用狱狼龙弱的雷属性或泛用性高的爆破属性，这里比较倾向于后者，特别是觉醒后爆破属性十分高的大鹿角ノ破弹弓，配合技能ボマ-和猫饭技能ネコの火药术输出非常可观。狱狼龙最初出现在区域6，除此以外还会去区域5、区域7和区域8，体力不足时会到区域8睡觉。打法方面和通常的狱狼龙并没什么区别，但由于它的攻击力很高，战斗中一定得时刻保持满血，否则很容易猫车，无谓的猫车有可能会导致任务时间结束而失败。



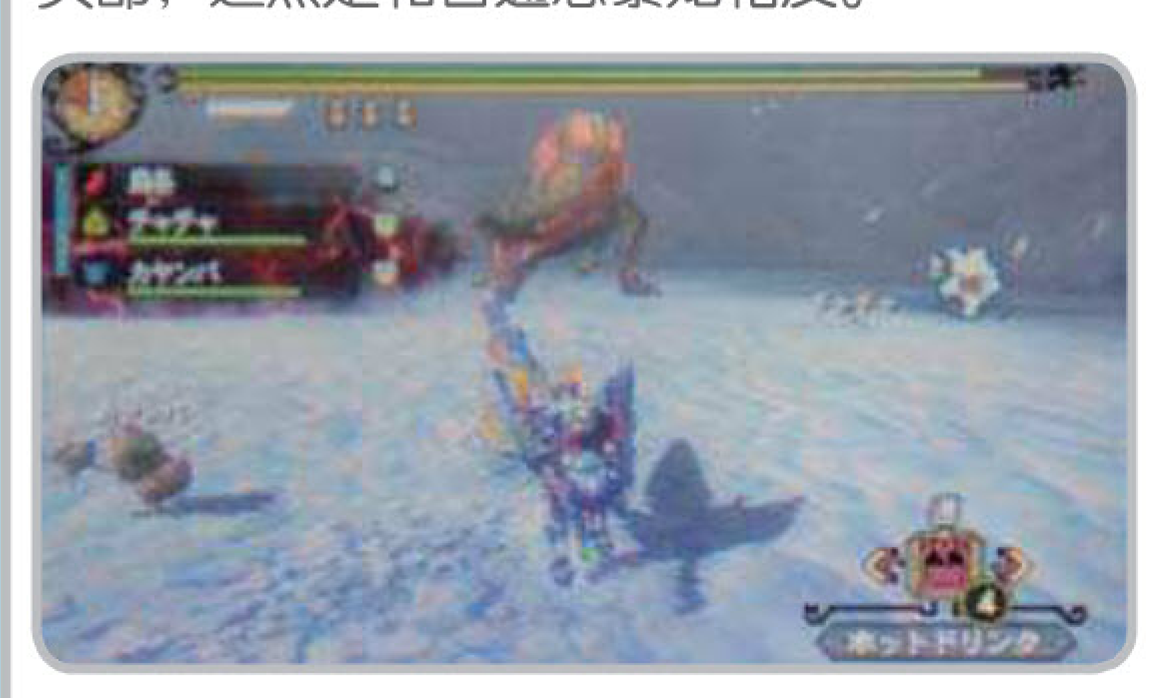
冻土に满ちる狂气

更新时间：2012.04.06

任务解说

任务类型	狩猎
任务等级	★7
指定地点	冻土
成功条件	狩猎1头怒食恐暴龙
参加条件	HR6以上
契约金额	1760z
报酬金额	17600z
时间限制	50分钟

之前怒食恐暴龙一直只在狩猎环境不安定的任务中或被彩鸟叫唤才会出现，现在终于有了专门的任务了。怒食恐暴龙可以看作是恐暴龙的强化版，速度以及招式性能都有一定的提升，要比对付一般恐暴龙时更加谨慎才行。招式里黑龙波的范围大了不少，而且有时会在前咬后马上接黑龙波，拉开距离很难躲，有盾的武器最好选择防御，没有的话就靠翻滚的无敌时间来躲（可配上回避性能技能）。还有由于怒食恐暴龙经常处于饥饿状态，拘束攻击的次数也明显增加，这招的攻击力很高，中招就九死一生了，所以一定要准备好こやし玉。另外还要注意的是，怒食恐暴龙通常状态的弱点在腹部，怒了后才在头部，这点是和普通恐暴龙相反。





究极のフルコース

更新时间：2012.04.13

任务解说

任务类型	连续狩猎
任务等级	★8
指定地点	陆地斗技场
成功条件	狩猎1头土沙龙、1头水龙、1头潜口龙、1头钢锤龙和1头毒怪龙
参加条件	HR6以上
契约金额	3990z
报酬金额	39900z
时间限制	50分钟

除了土沙龙是单独出现的外，水龙和潜口龙、钢锤龙和毒怪龙都是两只一起出现的。对付水龙和潜口龙时可以先打后者，水龙在陆上的威胁不算大，远距离只会用水流喷射和滑行两招，都比较好躲，所以攻击潜口龙的机会还是很多的。而钢锤龙和毒怪龙时也是一样，先对付攻击频率较高的钢锤龙，不过要注意这两只怪物的异常状态攻击都很犀利，特别是解毒药和消臭玉一定要带足，否则中了臭气再中毒的话就只能欲哭无泪了。

火山の岩祭り

更新时间：2012.04.20

任务解说

任务类型	采集
任务等级	★6
指定地点	火山
成功条件	交纳3个火药岩
参加条件	HR7以上
契约金额	1000z
报酬金额	10000z
时间限制	50分钟

G级的搬运任务，要求交纳3个火药岩，火药岩需要在10区才能采到，回程路线并没有特别要求，只要避开这个任务里的大型怪物就可以了。要注意火药岩非常烫，搬运过程中会导致HP逐渐减少，所以除了耐力外，这个任务也很看重HP，最好吃猫饭把HP上限加到150，还有采火药岩之前保持满血，否则有可能在搬运途中被烫死。另外两个奇面族可以都带上，有相关舞蹈的话不但可以为猎人回复搬运过程中减少的HP以及加强走效果，还可以帮忙吸引怪物的注意力，非常有用。





本辑的“自由谈”依旧是《机战》，这次带来的是《第2次超级机器人大战Z 再世篇》中的三个原创角色的剧情解读，如果你正在玩或已经玩了《再世篇》，相信会有更多的共鸣，即使没玩，也可以通过本文感受下《再世篇》中相当不错的原创角色刻画。而“玩家点评”依旧接受各位的投稿，目前接受评论的机种为NDS、PSP、3DS和PSV，评论对象则包括游戏、主机乃至事件等等，用400字来把你的观点描述给大家吧。

与命运抗争的人们
——《第2次机战Z 再世篇》的三个原创角色

文 古梓

缓慢完成了《第2次超级机器人大战Z 再世篇》（以下简称《再世篇》）三周目后，笔者越发感觉本作在剧情上下了很足的功夫，且原创系角色的塑造尤其难得，很多角色少了以往的唱大戏感觉，种种转变都做足了铺垫，从而让各个角色给人以活生生的感觉。更可贵的是，这一众原创角色里面有的是敌人，有的成为了同伴，但你很难说敌人就是恶人，因为他们都在坚持着正义的信仰，只不过是所选道路不同而已。下面，就让笔者以关键词的形式稍微解析一下这些与命运抗争的角色们吧。

摇摆不定君

一说到摇摆不定，肯定很多人会联想到“摇摆的天秤”晶球持有者、也是本作的主角久良吧。虽然这角色从公布之初就遭质疑声一片，例如长得不咋地、机体不咋地、声音不咋地、干的事情也不咋地等。但经历了整个故事描述过后，大多数人改变了看法，认为其存在感极其强，甚至给人感觉他的表现远远超过了前作的两个主角。这里笔者有必要替其正言一番：尽管“《Z》系列”的主角设定都是不按常理出牌的，例如《机战Z》中兰德的猥琐、怪叔叔和痞子流氓作风，还有节子的消极和自卑，但要说原创系主角塑造，久良绝对是目前寺田贵信监制的“《机战》系列”中最为成功的一个。

正如前富豪卡洛斯所言，久良这人根本就没有什么高尚的追求，他所做的一切几乎都是在向钱看，不过是为了还清债务然后自由自在的活着。正因为他并没有自己的意愿，完全随波逐流，所以就需要有什么来束缚住自己从而令自己能够坚强地走下去，这才有了之后的频频欠下巨额债务（个中因果关系有点像蛋生鸡，鸡生蛋）。久良有着一段不堪回首的过去，当年因为和父亲吵架，年纪轻轻的他就离家出走了，为了糊口，他不得不加入军队混饭吃，怎料这一加入很快便被编入了放火者（简称FB）小队中，从而经历了一段地狱般的人生。所谓FB，干的尽是些肮脏的勾当，如替某些国家处理黑幕事件、毁灭证据，大肆破坏、引发国内纷争从而狠捞一大笔更是家常便饭。那时候，久良虽然对这些工作极其深恶痛绝，可为了活着只得泯灭自己的良知，仿佛把自己的心给掐死了一样干着这些事情，一直到那天次元兽破坏村庄事件。当时上头认为如果以无人生还上报可以有不错的评价，于是打算把惟一

的幸存者——小女孩艾思塔杀死。那一刻，久良良心觉醒拼死救下她，并从此离开了FB小队。之后久良多次帮助艾思塔，虽然艾思塔并不记得他。一直到FB的队长玛丽莲将这一切都告知了艾思塔后，面对她的质问，久良只是苦笑，不想解释什么。



玛丽莲之所以说他是摇摆不定君，是因为久良这个人明明有很强的战斗能力，却始终被人心所牵绊着，很多时候他所干的事情和他傻傻坚持的那些原则都是自相矛盾的。这也正是其可爱之处，他可以时常将“美女是不可信”这句话挂在嘴边，却从来没有一次拒绝过与队里一众美女的交流。他可以直言不讳自己是个见钱眼开的主儿，每次开战还要问对方打算出多少钱，却时常做出些舍命又不要钱的举动。他可以整天嘻嘻哈哈，看起来一副没心没肺的样子，内心却无比厌恶战争，也包括引发战争的人，哪怕你有多么冠冕堂皇的理由。甚至于明明有许多可以挣大钱的机会，他总能搬出一大堆原则来拒绝干那些违法的事情。欠债就赚钱来还，而不是去抢钱——他对钱的执着，正是其真实的一面，也让这个角色比起过往的主角们更加受欢迎。



偏偏就是这么一个随波逐流、除了还债之外基本没啥追求的人，却背负起了“摇摆的天秤”。要知道，天秤晶球的觉醒条件是即使面临怎样两难的局面也绝对不屈服的强大意志，如此正义凛然味道的条件能在他身上适用吗？想想看游戏中的几场恶战，几乎每次都将两难的选择题丢给他，比如要救变成了次元兽的艾思塔，那自己就不能死，可面前又有强敌，该怎么办？于是他果断选择了拼死和强敌一战，将拯救艾思塔的责任交给同伴。又如面对ZONE疯狂吸收地球生命力，我方的攻击无法奏效，惟有发动次元之力加以制止，于是他二话不说就打算冲过去光荣一把（很好笑的是，接连两次都被人抢先一步）。更麻烦的是天秤晶球觉醒后的副作用很是可怕，其觉醒需要坚强的意志，但这种意志过分强大的结果会令人变得不顾一切，甚至疯狂地追逐单一目标，最终精神彻底崩溃——如果换做别人肯定最后会走上这一条不归路，但久良却因为自身见钱眼开的特性而成功超越自我。进入觉醒状态的他什么人的话都没法听到，惟独还能对硬币落地的声音产生反应，而这也成为令其关键时刻找回自己的重要法宝。如此设定虽然看起来很可笑荒唐，但也的确符合久良这个守财奴的风格，让剧情走向中多出了那么一点点黑色幽默的意味。

满身虚假之人

说起谎言，其实现实生活中估计没几个人是不说谎的吧，只不过是谎言性质的差异罢了：为了安慰人的善意谎言、为了逃脱责任的卑劣谎言、为了得到什么的高明谎言……这些可谓层出不穷屡见不鲜。有意思的是，游戏中竟有一个人是始终靠着谎言而活着的，那就是“虚假的黑羊”晶球持有者艾姆。艾姆这个角色可以说全身上下都是谎言，从名字、身分、经历无一不是捏造出来的。《破界篇》的时候，笔者还仅仅觉得这人不过就是一个跳梁小丑，虽然知道的肯定比我方任何人都要多得多，但做的事情却是下作之极，而且最终也没得到什么好报。然而，到了《再世篇》中，这家伙居然摇身一



变化作幕后黑手，这点当时着实令笔者大吃一惊。

你能想象吗，艾姆因为觉醒了黑羊晶球的力量，于是获取了很多神秘知识，为了得到更强的力量，他打算参加“圣战”，而圣战的必须条件便是与十二个晶球持有者战斗。于是他想到与其不断穿越不同世界去找这些人，还不如创造一个条件尽可能多的吸引这些人到同一个世界中来得省事。所以他怂恿破界之王毁灭了另外一个地球上的圣因撒劳穆王国，逼迫皇子尤瑟觉醒，之后又诱骗某共和国领导将破界之王引诱到这边世界发动大规模战争，促使久良这样的晶球持有者觉醒。这还不够，他暗中给予地球联邦军以及新生的圣因撒劳穆王国各种异世界的科技，让他们不断加强军备，从而使战争升级，造成次元更加不稳定，好让同样接触了次元震动而持有烙印的人们都能齐聚一地，以便收集更多的晶球持有者。可以说，这一场危及世界世界的大战完全就是这个骗子在背后推波助澜造成的，其能量之大绝对不可小觑。

因为“虚假的黑羊”觉醒的条件是谎言，所以这个在查尔斯皇帝眼中充斥着谎言的丑陋世界反倒成为其觉醒力量的温床，到了决战后期，这家伙的力量无限膨胀。如果说之前捏造死亡假象、改变姿态还只是小试牛刀，那么现在的他连和自己无限接近的虚假分身都能直接造出来。只不过这个晶球也是有副作用的，艾姆的一生必须不断的用谎言来掩饰谎言，而且在其认为全是谎言的话语中还会不自觉的混入些真实的东西，尽管这些真话很多时候都被熟知其骗人本质的人给直接无视掉。也正因为他的造假功力已经登峰造极，即便被打败了，估计也能用各种造假来蒙混过关。

这样一个大骗子居然也有弱点——艾姆并不知道所谓十二晶球其实都存在着两两配对的关系，和黑羊配对的就是“求知的山羊”，而且山羊正是黑羊的克星。因为黑羊需要的是谎言，而山羊的能力正好是用来揭露谎言的。于是，阿萨金在次元之力的源流之中找到了自己早就得到的山羊晶球的使用方法，一下子觉醒山羊的力量，直接便将他的过去暴露了出来：原来艾姆曾经是个科学研究员，但其本身业务能力并不强，于是为了混入某研究项目中，他不断撒谎，尽管内心很恐惧随时会被踢出成员之列，但在同事面前他却可以脸不红心不跳地撒谎，真正是把说谎当成呼吸空气般简单。因为他这种特性，才会和“虚假的黑羊”产生了反应。于是乎，在真相被揭露出来的那一刻，他彻底崩溃了，失去了谎言力量的他也就没有了任何存活的可能，一个深恶痛绝的丑角就这么迎来了自我覆灭的一天，还是覆灭在了自己的谎言下，着实是讽刺得可以。



幸福的王子

《幸福王子》是一个很著名的童话故事，相信大家小时候都读过，城市里立着一座王子的雕塑，它的身体上披着金叶，眼睛和宝剑剑柄也都镶着名贵的宝石。王子为了能给城里的穷人幸福，让一只小燕子叼走自己身上的宝石和金叶去分给穷人，最后王子的雕塑残破不堪，而小燕子也死了。虽然这看似是一个悲剧，但对王子自己来说却是幸福的。这是一个讲述因为奉献而幸福的故事，而游戏中，圣因撒劳穆王国的皇子尤瑟竟和这位幸福王子是如此地相似。

作为圣王国的皇子，在旁人看来，他缺乏皇者必需的威严，而且其人行事唯唯诺诺，胆小怕事，毫无主见，为此，他没少遭AS第四号圣骑士韦恩的白眼。别人或许不当他一回事，就连宰相老太婆安布罗恩最初也只是想将其培养成傀儡，好让自己全身心地研究次元科技。可AS的首席圣骑士杰拉尔多却不这么觉得，他看到了尤瑟本质中的善良和温柔，因为当初王国破灭的时候，所有人不是绝望就是愤怒，只有尤瑟在为那些牺牲的生命而落泪。可杰拉尔多也深知，要重振圣王国，要让王国五亿多的子民不再生活于动乱之中，光靠温柔和善良是不够的。

于是，明明杰拉尔多受了重伤命不久矣，还是拼尽最后一口气劝说皇子要振作起来。或许是亲眼见证自己最信任的骑士死于面前，又或者是体内具有的皇者气度觉醒，至此之后，尤瑟完全变了一个人，他不再唯唯诺诺，不再对宰相言听计从，只言片语就道破了她的险恶用心，却又原谅了她的罪行，甚至愿意将一切罪业都背负在自己身上。之后，他更用其不凡的气度让一直桀骜不驯的年轻骑士韦恩立下辅佐他复国的誓言。



失去了许许多多，走到今天这一步，尤瑟心中没有了犹豫，为了复国，他不惜发动大规模侵略作战，就算牺牲再多的骑士也无所谓，其行为无异于一个暴君。之后，在与毁灭了自己王国的恶鬼破界之王的决战中，尤瑟更是首次拔出了圣王的象征“王者之剑”，其实这便是皇家代代相传的至宝——“无尽的水瓶”晶球。水瓶晶球的觉醒条件是所有晶球中最麻烦的，那就是需要最大程度地对他人的慈爱，对于尤瑟而言，要发挥出水瓶晶球的全部力量，就需要其具备对拯救破灭王国的慈爱。所以即使所有人都不理解他，甚至咒骂他，可韦恩、安步罗恩以及玛丽莲都知道其良苦用心。尤瑟是打算以这个无能暴君的形象示人，然后由自己最爱的第七号圣骑士玛格丽特来杀死自己，这样玛格丽特就能以救国英雄的身分管理国家，地球的人也会因为同情遭受暴君统治苦不堪言的五亿多人民而接纳他们，这样他们便能过上安定的生活。说到底，尤瑟是用这种自我牺牲的方式来换取王国人民的幸福，哪怕到最后根本就没人能理解他的苦衷。水瓶座晶球在给予其强大的力量的同时，也无时无刻不在伤害着他的肉体，其副作用是其身体随时都会变得干渴，从而面部皮肤过分干燥并出现龟裂，这种痛苦有时候让他连保有自我意识都很是困难，所以只得偷偷找来玛丽莲帮自己化妆掩饰。



正是因为他的这种觉悟和魄力最终感动了老太婆安布罗恩，让这个为了研究次元科技而献出自己一生的人终于明白了自己真正追求的是什么，甚至宁愿将自己变成丑陋的次元兽（尽管发动必杀技那一瞬间返老还童成美女了）也要誓死战斗到底。就连一直以战斗为乐，以夺取作为人生最大幸福的玛丽莲也有生以来第一次感觉到了给予的喜悦。要知道，能让这个从小就被组织加以肉体改造并通过各种扭曲手段培养出来的疯狂女子发生如此大的转变，也足以说明尤瑟的人格魅力。为了皇子，她不惜以身犯险，到最后也无怨无悔。在她心目中，将尤瑟比作幸福的王子，将自己比作那只燕子。燕子最后随着王子一同死去，虽然没有说出口，但燕子也是幸福的。单单这一句话，就让之前一直对其无甚好感的笔者顿觉内心一阵酸楚。

写到这里，笔者突然发现想写的实在是太多了，可碍于篇幅有限，没办法再说多少。末了，笔者只想表达一点：本作对一众原创系的刻画绝对是游戏一大亮点，也给了我们在游戏之后更多的思考空间，思考着人性的多面化，思考着善恶界限间的非绝对化。



玩家点评

3DS	花和生物的立体图鉴
厂商：Nintendo	类型：ETC
评论人：真の三目童子	评分：9

3DS上ETC类软件《花和生物的立体图鉴》的出现让我如获至宝。该软件作为为3DS量身定做的动植物百科图鉴，充分利用了其机能，收录了2000余种动植物的简短视频、鸣叫声、栖息地场景以及科属知识、食物链关系等方式，全方位展示了日本地区常见的动植物的信息，宛如将诺大的植物园浓缩到了3DS中。本作收录花草1286种、菌类40种、爬行类两栖类30种、昆虫386种、鸟类166种、哺乳类20种以及73种的节肢类、鱼类、软体类，收录得可谓非常丰富；而讲解内容、五十音顺、分类、时期（繁育期、花期）、颜色等不同的查询方式，也大大方便了玩家。当点击文字出现的科普介绍，点击いきものLINK显示的栖息地、食物链、近似种类等等信息，则都显示了作为一款资料软件在资料信息上的全面——尤其是点进栖息地后，移动3DS本体仿佛亲身游览一般，俯仰回转之间，探索花鸟鱼虫的奥秘。



生活在钢筋水泥的都市丛林中的人们，可以借此软件尽情领略动植物风情。也期待以动物为主的续作出现。

PSP	女王之门 螺旋混沌
厂商：NBGI	类型：S・RPG
评论人：苍穹の羽根	评分：8



去年发售的这款游戏是很多宅男们期待已久的作品，各种美少女和丰富的杀必死画面都是卖点，这次我们的点评就撇开这两点来评论游戏的本质吧（=-=）。首先，前作照搬《机战》的系统在本作中有了各种新要素，破甲系统保留是肯定的，而且加了破甲连击这个在破甲后手动发动的追加连击系统，只要在破甲的同时按下该部位对应的方向键就能在原本的技能连击的最后追加特定的技能——这个系统大大地降低了游戏难度，加快了玩家通关的速度，但是从另一个角度来说，更加缩短了这个流程本身就不长的游戏的耐玩寿命。

画面方面，本作与前作相比并无太大的变化，反而是从各个游戏作品“穿越”过来的美少女们大大丰富了宅男们的眼球，如不知火舞等……留给各位玩家们品尝吧。

在下强烈推荐给各位宅男，不是宅男的也可以去观赏一下美少女们的战斗英姿哦（笑）。



稿件要求

掌机相关的游戏、主机、事件、游戏的要素等都可以进行评论。字数控制在390~410之间，形式以评论为主。另需附上笔名、评分及一张配图，游戏点评请提供有代表性的无LOGO游戏截图。

栏目主持：酷洛洛　　文 月下雪影

M3i Zero

厂商：GBalpha　网址：www.gbalpha.cn

类型：NDS（SLOT-1）
存储：microSD卡（SDHC）
最新内核版本：SP8 V4.1.0

M3i Zero固件更新支持3DS最新系统

GBalpha小组在6月1日对M3i Zero烧录卡的内核进行了更新优化，这次更新主要是解决M3i Zero烧录卡无法兼容3DS新固件的问题。现在，更新后的M3i Zero可以在系统版本为v4.1.0–8x（J、U、E）的3DS主机上正常运行，同时系统版本为v1.4.4x（J、U、E）的NDSi/NDSi LL主机也可使用M3i Zero。需要注意的是，这次更新仅适用于新型号GMP-Z003的M3i Zero硬件，非此版硬件的M3i Zero请勿更新。

・更新步骤：

1.将下载的最新内核更新文件F_CORE.dat文件拷贝到microSD卡根目录，然后把拷贝有内核更新文件的microSD卡插入到M3i Zero。

2.现在将M3i Zero卡带本体与内核升级电源线(Power Supply Cable)连接，再把升级线插入到任何有电源的USB接口上，注意此过程不可颠倒，否则可能损坏M3i Zero的内部芯片，注意M3i Zero升级供电接口的方向，插反或未完全接入都无法通电。

3.如果操作正确，即USB和M3i Zero升级接口均正确连接且可以供电，那么M3i Zero会检测到内核升级文件，自动开始升级操作，此时卡带的LED指示灯将开始闪烁，大约等待35秒后，LED指示灯闪烁停止，更新结束。



・特别注意：

1.M3i Zero GMP-Z003如遇到microSD卡兼容问题，请使用可兼容的microSD卡下载“M3i Zero GMP-Z003固件更新SH1 V1.42.00”在NDS/NDSi及可兼容的3DS主机上执行更新。

2.所有的M3i Zero在出厂前都没有刷入内核，在未进行内核程序刷写前，各种系列的NDS主机均无法识别到M3i Zero，会提示没有插卡的情况，因此对于新购买的M3i Zero请务必首先执行内核刷写操作。内核更新后，当未出现主机兼容性问题或系统升级时未特别要求对应的内核版本，则不用更新每次发布的内核升级文件。

Supercard DSTWO

厂商：Supercard　网址：chn.supercard.cn

类型：NDS（SLOT-1）
存储：microSD卡（SDHC）
最新内核版本：EOS v1.11

Supercard DSTWO固件升级支持3DS最新系统

Supercard小组在5月17日对Supercard DSTWO烧录卡进行了新的固件升级。此次升级后Supercard DSTWO可在3DS的v4.1.0–8x（J、U、E）系统上的上正常运行。升级前请注意卡带的区域版本，光盘中提供的内核为中文版。卡带的升级办法和之前相同，把内核文件解压后，将dstwoupdate.dat拷贝到TF卡根目录下，然后插入主机按照提示即可完成升级。注意需要使用没升级过的3DS主机或者NDS进行升级，以免无法识别到卡带。另外，很多Supercard DSTWO用户现在把内核版本和固件版本弄混了，Supercard DSTWO的内核版本是指操作系统的版本，目前最新的为EOS v1.11，更新主要是提升游戏兼容性，而目前主要更新的为卡带固件版本，固件版本在系统里是看不到的，只有升级时才可以看到，固件更新主要是解决卡带和主机的兼容性，和游戏兼容性无关。



要欣赏3D电影，一般人只能前往电影院购买3D电影票，然后带上眼镜静静地呆在放映厅里两三个小时。如果想在家中欣赏，不但佩戴3D眼镜，而且还要花高昂的价格购买一台3D电视。但3DS的玩家就不一样了，利用3DS得天独厚的裸眼3D功能，我们能够摆脱3D眼镜的束缚，随时随地观看3D影片，而且还可以随意调节3D景深效果。不过我们应该怎样去把影片压制成3DS的兼容格式呢？因此本辑的掌机软件学院就针对这个话题，为大家提供一个的3DS视频压制方案，通过软件"3DS相机工具箱"，让各位3DS玩家都能够制作属于自己的3D影片。

3DS视频压制软件使用教程

文 DRAGLA

运行所需软件

※相关软件附赠于光盘"\VIDEO_TS\VTS_01\plus\掌机软件学园"目录中。

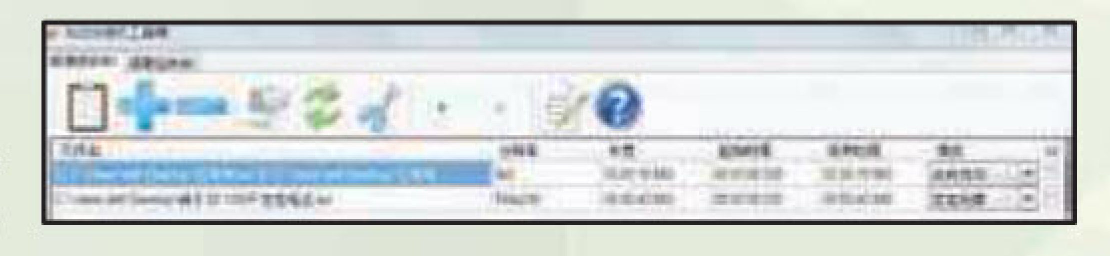
要正常进行压制，我们需要准备.net 4 Framework和FFMpeg。如果你能正常启动3DS相机工具，那么就无需安装.net 4 Framework。而FFMpeg.exe需放在所在目录，如果你下载的版本已经包含此程序，那么也无需下载。另外FFMpeg支持32和64位两个版本，如果是在64位电脑和操作系统上使用，可以使用x64版本的FFMpeg替换原来的FFMpeg。新版本可能提供更快的速度、更好的效果或者更高的成功率。但是注意如果版本差距过大，FFMpeg的输入输出格式可能会有所不同，导致本程序无法调用。以上软件均收录在光盘中。

有关3DS相机工具箱支持格式

3DS照相机工具箱支持avi；mp4；wmv；mpg；mkv；rmvb；3gp；vob；mov格式的视频转换，若非支持格式，各位可以先用格式工厂等视频转换软件将文件压制成上述格式，再进行3D视频的压制。

---

1 首先使用导航栏上的"+"按钮添加视频文件到转换列表，也可以直接将视频文件拖曳进转换列表。如若不需要该视频的话，也可以通过选定后点击"–"按钮将视频移除转换列表。而左上角的"新建"按钮则可以将当前的所有文件全部移除。



---

2 视频转换分为两种：一种是普通的2D视频，另一种是转换成裸眼3D视频。如若想要转换成3D视频，可以从以下三种方法中选取（视源文件情况），分别为：两视频合并成3D视频、左右分屏视频压制3D视频以及上下分屏视频压制成3D视频。

1.如果是想将两视频合并成3D视频



▲压制源视频《贞子3D》预告片的左右分屏画面。

（两段视频需分别对应左右眼），当两个视频都添加到列表后，同时选择两个视频（按住Ctrl），点击上排的“合并为3D”按钮。如果想撤销已合并的视频，可以选择“拆分合并内容”按钮。将合成后的3D视频拆分为原先的两段2D视频。

2.如果源视频是左右分屏的视频，可以在模式列中选择“左右分屏”。

3.如果视频是上下分屏的视频，可以在模式列中选择“上下分屏”。



▲压制源视频《舞力对决2》预告片的上下分屏画面。

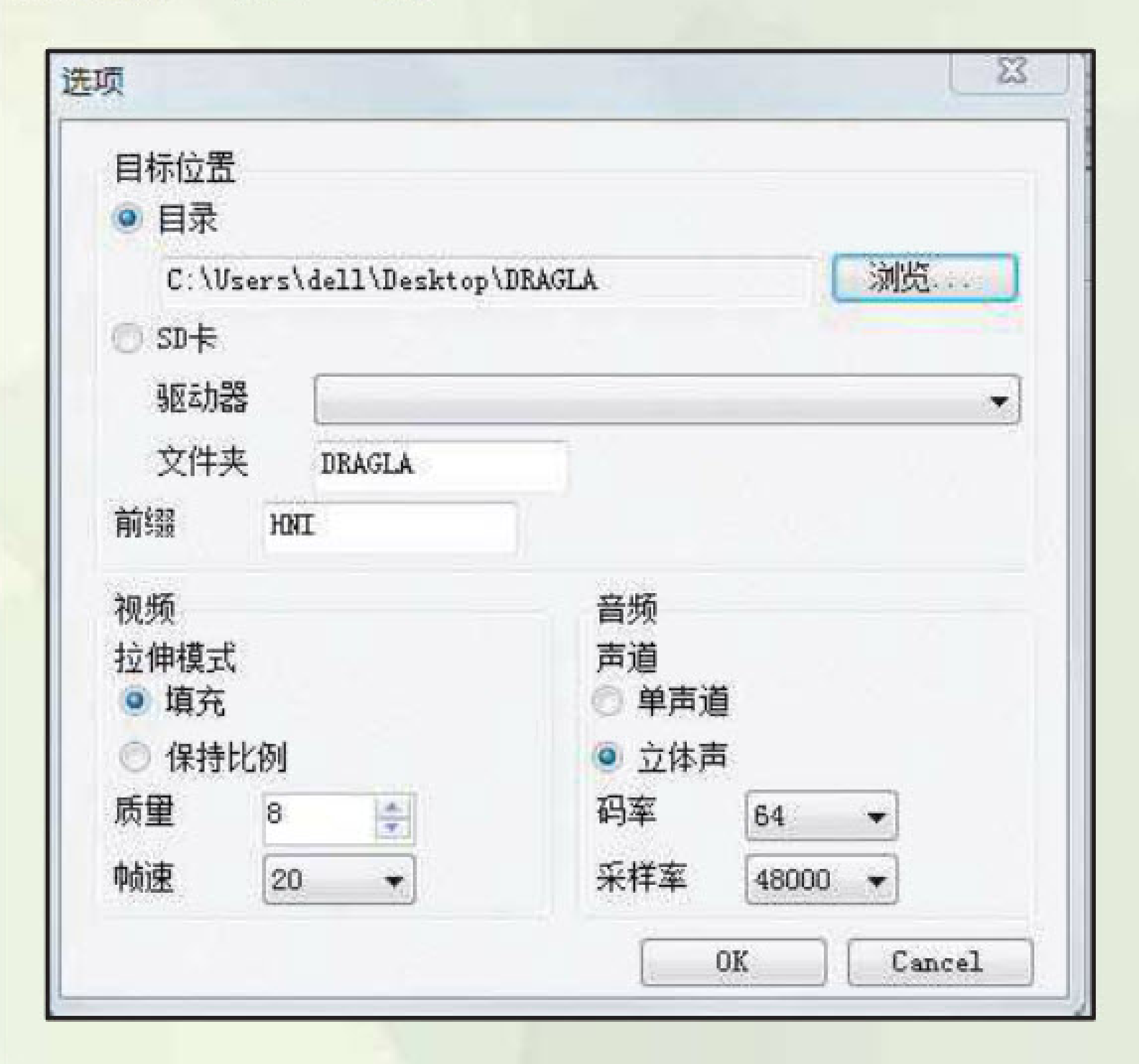


可以根据需求调整各视频的参数：

1.可以手动在相应列中输入转换视频的开始和结束时间。

2.对于合并的3D视频，如果合并后发现左右眼顺序不对；或者左右/上下分屏的视频是在右侧/下侧，则单击“左右交换”按钮。

3.对于左右/上下分屏的视频，如果输入文件对于单眼来说画面已经被压扁/瘦，需选择“x2”项。



4.如有必要，还可以单击“选项”按钮进一步修改其他参数。包括文件输出位置、压制后文件前缀名、是否拉伸至全屏、画面帧数及其质量、音频声道、码率及采样率。

输出位置：可以选择保存到电脑上某个目录，还是直接输出到SD卡。如果输出到SD卡，需要指定具体卡上的目录。另外，还需要一个文件名。注意为了能让3DS识别，目录名必须符合***NIN**的格式，其中*为数字。而文件名则必须遵从HNI_****的格式，同样*为数字。压制后视频的文件名不能与该文件夹或其他文件夹内的图片或视频的文件名相同。如HNI_0001.avi和HNI_0001.mpo，这样可能会产生文件无法被3DS正常读取的情况。

视频：可以选择拉伸模式（填充为填满整个屏幕，保持比例则会根据原始分辨率在上下/左右留黑边），质量（数字越高，质量越低，文件越小），帧速（数字越高，视频越流畅，文件越大）。

音频：可以选择声道（单声道，立体声），码率和采样率（都是数字越大质量越好，文件越大）。

4

单击“开始”按钮开始转换，之后玩家只要等待压制完毕即可。点击“暂停”按钮可将转换动作暂停下来，再点击“开始”按钮则可以继续之前的转换。如果想提前终止，可以单击“停止”按钮。停止不是暂停，再单击“开始”会重新开始。



结语：看了以上教程，相信不少朋友都已经能够自行压制3D视频了。由于该软件能将视频自动剪辑成9分59秒一段，所以还可以省去了剪辑步骤。也就是说，只要片源在手，你甚至可以将《贞子3D》放进你的3DS里，想想夜深人静，你手持3DS躺在床上，看着贞子从你手间的掌机中爬了出来。那效果一定异常喜感。



E3结束了，游戏淡季即将过去；高考结束了，学子迎来解放。但掌机市场整体还是继续降，所以同学们不用小编多解释，现在是入手主机的黄金时期，赶快抓紧机会吧，哈哈。



6月，国内高三学子迎来人生转折点的时间，成千上万刚成年的中国人会踏进一个名为“高考”的战场，相信不少读者朋友都已经经历过、又或者即将要经历这样一场试炼，很久以前，这场战争可能是可以决定一个人的命运，但时至今日，“高考”的输赢已经变得不那么重要，它更多时候，就和成人礼一样，只是在告诉大家“你已经长大了”，或者，高考时间选择在六·一儿童节过后，也就是这个意义而已。

下面来看看我们那位未满周岁，但前途无量的索尼新锐掌机PSV本期的行情吧，首先告诉大家一个让人振奋的消息，美版PSV Wi-Fi终于跌破1600大关了！目前店面报价是1590，虽然港版和日版都依然在1600线上苦苦挣扎，但考虑到店面一般只赚个二三十的利润，实际Wi-Fi版的PSV应该已经全部跌破1600警戒线，进入1500时代了；3G版PSV价格无变化，最近店面对于游戏同捆版的行情也基本不提了，可能目前市场上的同捆版都消化得差不多了吧；PSV的前辈PSP-3000一般颜色版本也跌破900大关，目前PS系的掌机都白菜价，观望已久的看官可以趁机抄底入市了。



暑假来到了，天气不错，大家有没有考虑出去旅游啊？旅游最难熬的就是在车上的时间了，这种时候要是带个掌机，那一路上会欢乐很多。现在掌机价格都很划算，按购买力来算的话，现在各种掌机的价格大概要比几年前整整便宜两三倍呢。

PSV的价格真让商家们伤心，居然还在下降，批发价才不到1600，好多商家为了赶快卖，都定了不到1700的价格来促销，相当便宜了，要知道配一套PSP套装都差不多要1500了呢 。虽说现在PSV游戏不多，不过这价格真的很诱人了，打算买PSP的朋友好好对比一下吧。PSP现在倒是不太缺货了，而且销量也还比较稳定，单机价格大概在1050左右，配上记忆棒等配件全套算下来也基本不会超过1500。不过个人建议还是多斟酌一下，毕竟PSP现在翻新机泛滥，买起来有风险，而且也已经是末期的掌机了，它的接班者PSV价格比PSP高不了多少，机能却要翻好几倍，这么考虑起来还是PSV性价比高得多。

3DS的销量比起PSV来要好很多，主要还是有各种大作保驾护航。价格更是让人觉得赏心悦目，最便宜的美版仅售1150，日版也就值贵上几十块而已。加个烧录卡还能玩NDS游戏，所以买回来也不会像PSV那样闹游戏荒。其实我自己都觉得我这段时间老是重复这些价格自己都烦了……

PSV的四种记忆卡销量不高，单独出售的很少，大部分都是搭配主机一起出售。价格依然稳定，保持在140～550之间。3DS的

配件基本没什么变化，其实只要不破解，组装配件不大量上市，基本不会有什么变化。现在买次世代掌机几乎肯定是要考虑一两张正版游戏的，不过现在正版游戏的价格确实不太符合国内的情况，因此，不是特别钟爱的游戏可以考虑购买二手或者找玩友互换。

北京 德科

每年E3的召开就象征着这一年的淡季即将结束，随着越来越多重量级游戏软件的发布，暑期的降临，主机的销量也会慢慢抬升。PSV正艰难地在缺少软件的困境中挣扎，虽然目前批发商还将港版PSV的价格维持在1650左右，但是从国外传出的各种降价的传闻来看，欧版、美版主机的价格会逐渐下降，目前美版机的价格比港版低30到50，一些商家会以港版主机“港行”为名头鼓励玩家购买，不过因为同为水货，而且PSV游戏不分区的关系，选择哪种版本的主机在本质上没有区别，更多的时候玩家还是因为按键习惯的原因选择港版。《抵抗 燃烧天空》作为这一时间段的热门游戏让多时已没有新作可玩的玩家们找到了新的目标，首发带联机码的价格在270左右，价格较低的首批货卖完之后又开始了短期的涨价，根据经验大概两周之后就会回落并且降价。

3DS日版的深蓝色已经在市场上出现，价格比起其他颜色贵上50，为1230，基本上还算是可以接受。新作《马里奥网球》和《勇者斗恶龙 怪兽篇》 的价格一降一升，前者不到300，后者则是400左右。不过这个月很多的3DS肯定还是会运行《口袋妖怪》为主，烧录卡的话如果已经将主机更新到最新版本的话，则要使用升级后的DStwo才能运行NDS游戏，这个月在购买主机的玩家最好在店里试好后再购买。目前DStwo还是价格最高的烧录卡，需要200，加上存储卡的支出，如果只是为了《口袋妖怪》的话，建议大家还是直接购买正版卡带算了。



以下各地掌机及周边产品报价仅供参考价格，参考价格中单位为“元”，所列主机价格都为单机价格，各地价格有差异属于正常。最后，酷洛洛向所有提供价格信息的朋友们致谢。

城市	提供者	3DS (美版)	3DS (日版)	PSP go	PSP-3000	NDSi	MSD (8G)	MSD (16G)	MSD (32G)
广州	打机王	1090	1130	890	890	–	70	120	180
北京	绿洲电玩	1100	1170	850	900	890	90	160	220
上海	易玩客栈	1200	1200	–	1050	1000	60	100	250
四川成都	新亚电玩	1150	1200	1050	900	–	90	150	220
江苏苏州	哇靠电玩	1150	1180	1080	990	880	88	138	198
安徽合肥	大拇指电玩	1120	1150	1150	930	700	70	100	150
黑龙江哈尔滨	鑫星电玩	1160	1180	1050	960	800	55	80	155
广西南宁	光派电玩	1220	1220	1150	990	950	80	120	220
福建厦门	玩高数码电玩	1150	1200	1200	970	900	70	120	200

PSV主机与相关周边

城市	提供者	Wi-Fi版	3G (无锁)	3G (锁)	记忆卡 (4G)	记忆卡 (8G)	记忆卡 (16G)	记忆卡 (32G)
广州	打机王	1620	2000	2010	110	150	280	460
北京	绿洲电玩	1650	2050	1650	160	260	340	520
上海	易玩客栈	1700	2150	2000	150	200	330	500
四川成都	新亚电玩	1700	2000	2050	140	210	330	550
江苏苏州	哇靠电玩	1680	2080	2030	120	190	290	490
安徽合肥	大拇指电玩	1600	2050	–	140	200	320	550
黑龙江哈尔滨	鑫星电玩	1740	2150	1800	145	190	320	490
广西南宁	光派电玩	1740	2180	–	150	240	360	–
福建厦门	玩高数码电玩	1660	2100	2000	150	200	330	500

硬件短消息

栏目主持 酷洛洛

无聊的五月终于过去了，不知道各位大龄儿童的六·一儿童节过得怎么样呢，话说今年E3掌机部分不算太给力呀，本以为会有3DS的改良版，不过不少新游戏还是让人挺期待的，不知道各位看上哪款游戏呢？好了，废话不说，赶快看看本期的周边推介有什么好介绍吧。

文 钢琴

扳机握把3D

品名：トリガーグリップ3D
出品：Gametech
对应机种：3DS
官方价格：1260日元









从NDSL开始，任天堂系掌机的手感就广受玩家所诟病，作为任天堂的最新产品，3DS毫不例外地继承了这个让人不太爽的设定，于是众多第三方周边商，甚至任天堂本家也推出了对应产品来弥补这个缺陷。Gametech推出的这款3DS专用握把在众多同类产品中可谓别具一格，硬朗的外表，和3DS时尚的设计融为一体，不光拥有握感舒适的手把部分，还针对3DS的LR键加上延伸的扳机，一定程度上提升了这两个不太好按的按键的手感。

任天堂授权商品 糖果色主题3DS卡带收纳盒

品名：任天堂公式ライセンス商品 キャンディーバー for ニンテンドー3DS
出品：Nintendo
对应机种：3DS
官方价格：890日元









任天堂官方新出品的糖果色主题卡带收纳盒，目前有桃红、蓝莓和咖啡黑三种颜色，可收纳卡带的容量是标准的6张，虽然这个新产品看上去和一般的卡带收纳盒无异，但内在则设置了和3DS卡带槽一样的反动弹簧装置，只需要按一下，卡带“咔嚓”一下就能自动弹出，相当方便的设计。

《魔法工厂4》装饰保护贴膜

品名：スクラッチガード for ニンテンドー3DS ルーンファクトリー4
出品：Nintendo
对应机种：3DS
官方价格：790日元






从《牧场物语》里衍生出来的“《魔法工厂》系列”现在已经出到第4代，每代作品中各种美丽动人并且极具个性的结婚候补都能让人耳目一新，这次《魔法工厂4》还能带着孩子到迷宫中冒险，喜欢本作的朋友可别错过了。官方推出的这款装饰贴膜有两个版本，一是主要角色全家福，另一个是男女主角大头，各位会如何选择呢。

简约便携包D3

品名：ハンディポーチD3
出品：Linx
对应机种：3DS/NDSi/NDSL
官方价格：610日元

Linx新推出的DS系列掌机用软包，触感很好，没有硬邦邦的感觉，不过相对的，保护能力就比较弱了，适合纤细的人士使用，目前有4个颜色可选。






自动清除气泡液晶保护膜

品名：液晶保护シート 空気入らなシート
出品：Gametech
对应机种：3DS/PSV
官方价格：680日元





贴膜，可以说是目前绝大部分掌上设备的必须品，包括手机、MP4、平板电脑、掌上游戏机和相机等，这些东西都需要一张既透光又坚挺的贴膜来保护它们脆弱的屏幕，不过贴膜可是个技术活，一不小心就可能留有气泡在里面，影响美观度，很多动手能力不强的朋友都选择交给经验者处理，看看街边那些5块钱一次的老字号的贴膜专业就知道了。本次介绍的这款新型贴膜采用了特殊材料，拥有通风透气的微观结构，可以自动消除跑进贴膜范围内的气泡，让不善贴膜的玩家也能漂亮地完成这项“艰巨”的任务。

Cyber摇杆垫

品名：ポケットモンスターシリコンカバー
厂商：Hori
对应机种：3DS
官方价格：1480日元





3DS滑杆对于很多游戏都有不错的操作手感，但也不是没有缺点，软胶制的滑杆帽子高度偏低，在有手汗的时候容易滑手，中间凹下去的设计也不是每个人都会喜欢，所以为摇杆加一个垫子是个不错的选择。Cyber推出的这款产品提供了6种不同形状的滑杆垫，可满足不同人群的需求，由于摇杆垫本身就是个小挂饰，使用的时候随手往摇杆上一套，关机的时候就取下来，不用担心机器合上时的影响。

游戏万花筒

GAME KALEIDOSCOPE

16bit风格的《新·光之神话》？

苍穹 提供


▲《新·光之神话》空中战。

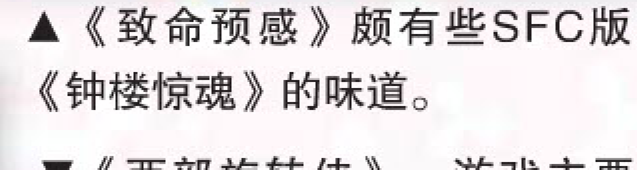

▲《新·光之神话》地面战。

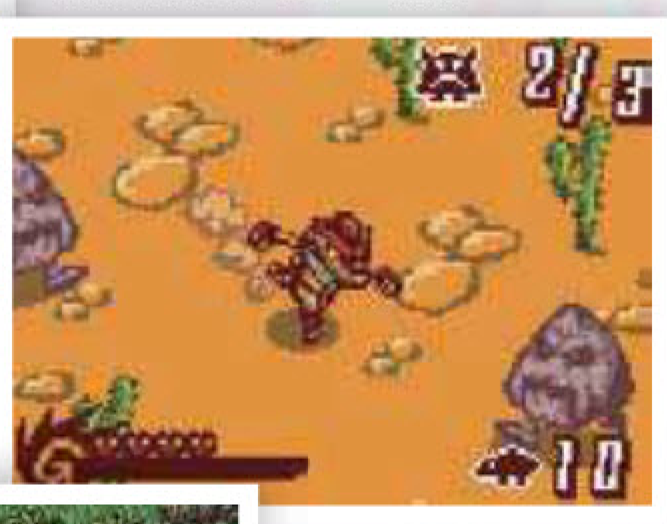


▲《致命预感》颇有些SFC版《钟楼惊魂》的味道。

《新·光之神话 帕尔蒂娜之镜》是目前3DS平台上公认的佳作，无论日本、欧美还是国内，都有大批粉丝对其青睐有加。该作与FC磁碟机的《光之神话》相隔了整整26年，这也是令人无比感慨的原因之一。日前有一位ID为jmatchead的美国玩家在网上放出了自制的16位像素风格《新·光之神话》图片，巨大的马赛克把游戏的独特氛围和SFC时代的美好回忆融合在了一起，很快就吸引了国外各大游戏网站转载。其实这并非jmatchead首次制作像素风格的游戏图片，跨平台的恐怖动作冒险游戏《致命预感》、Xbox 360的《光环3》、Wii的《潘多拉之塔》都是他创作的素材，下面就一起来欣赏一下这些复古风浓郁的自制图片。


▲《林克的冒险》，FC版的难度可是不低的。


▼《西部旋转侠》，游戏主要的特点都体现了出来。




▶《光环3》，看样子还支持双人协作啊（笑）。

▼《潘多拉之塔》乍看上去有些像早年的《恶魔城》。



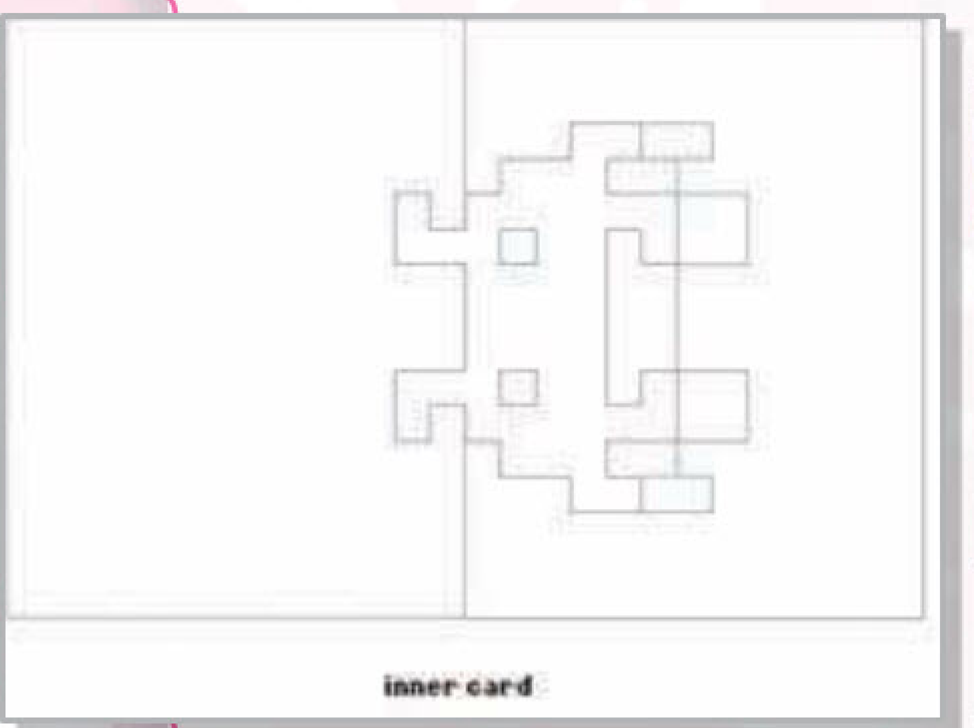
马修 提供

自制8位元立体卡片

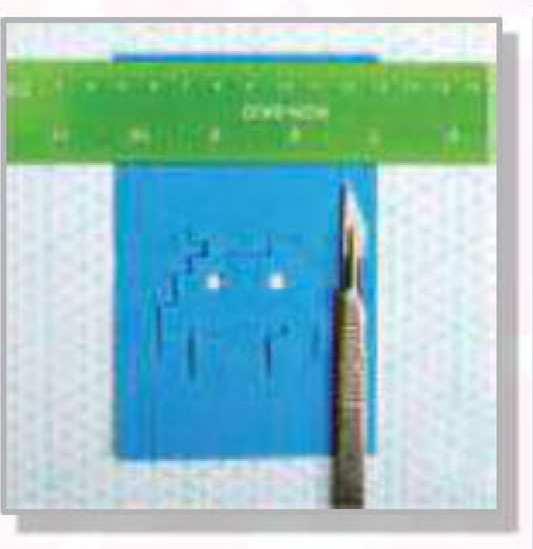
8位机时代是一代玩家无法替代的美好记忆，而以马里奥等游戏角色制作的像素风格复古饰品也很多，且价格不低。当然也有牛人自己动手制作的，这里就来说下自己动手8位元立体卡片。

搞出这个主意的是英国的主妇Kate Lilly，其网站上有专门的8位元立体卡的制作教程，网址是http://www.minieco.co.uk/8-bit-popup-cards/，嗯，今日的主妇当年应该也是游戏妹纸……

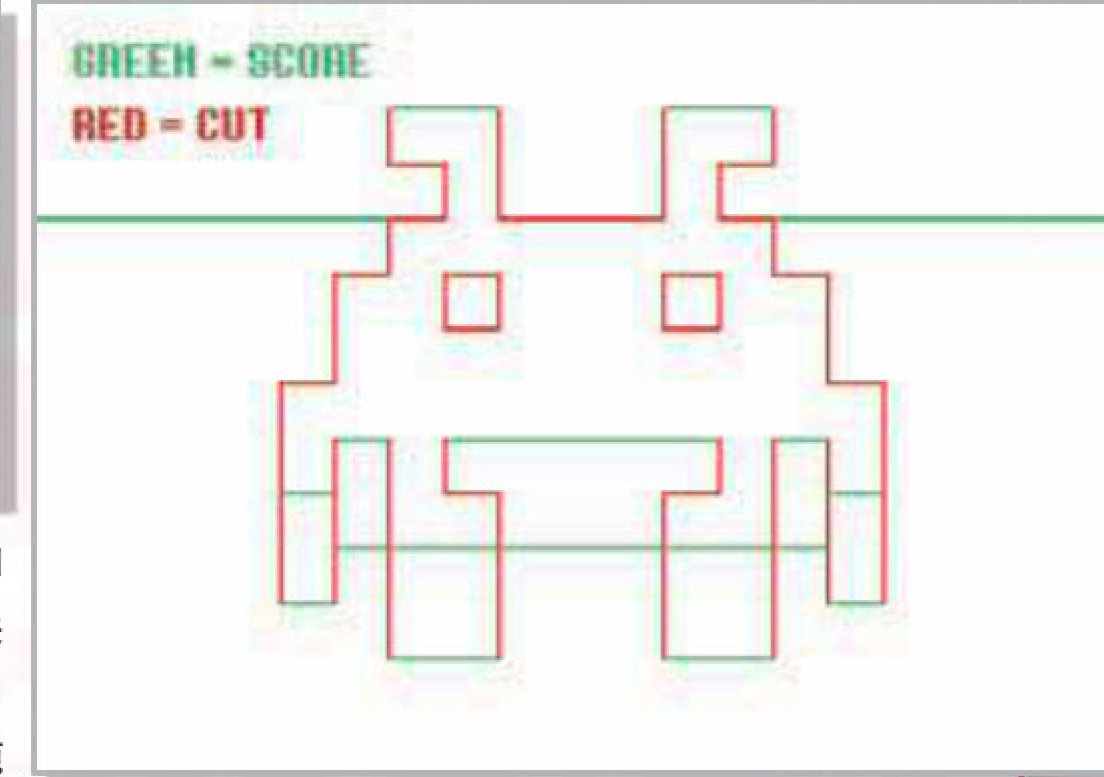
岁月不饶人什么的扔在“小编寄语”里感慨，这里继续研究做8位元立体卡片，在刚才给出的网页里，可以下载到三个PDF文件，位置在网页的中间靠上，用黄色底醒目标着的三行还算比较好找，其中Space invader template是《太空侵略者》里的太空小怪物，Skull template是个8位机版的骷髅，Envelope template则是信封。这些都是Kate Lilly给设计好的，大家可以下载来直接作。

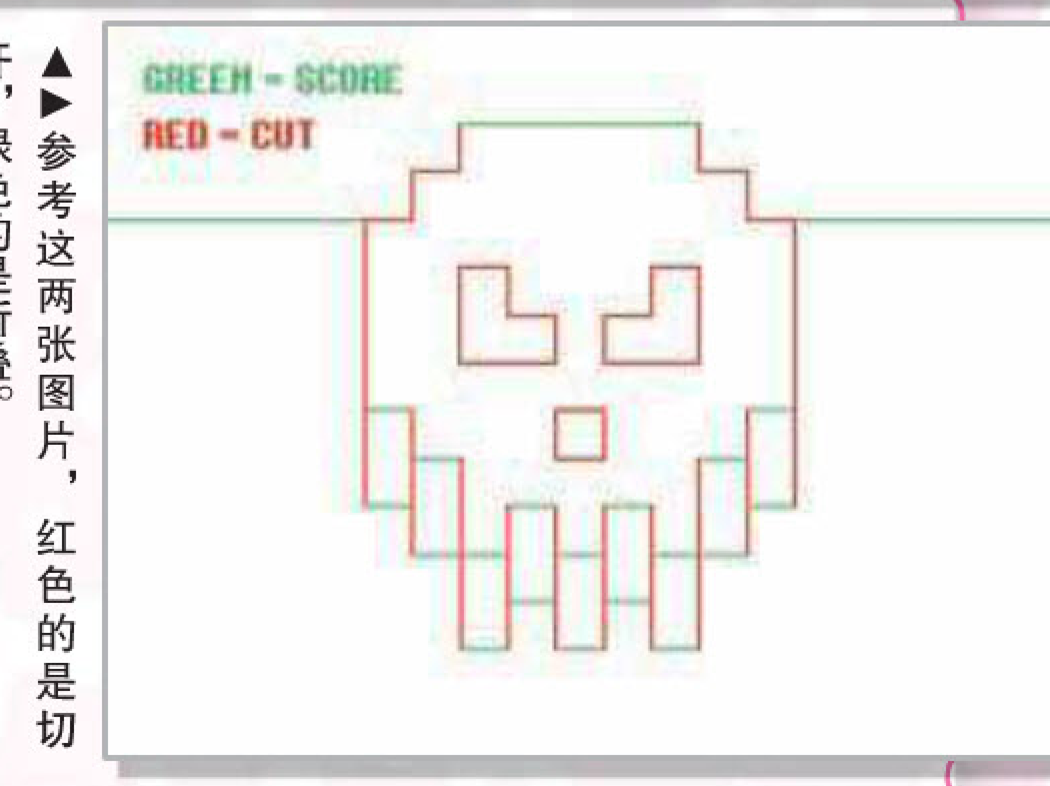


▲PDF文件可以用Adobe Reader打开，打开后可以直接打印。文件都是黑白的，玩家可以根据自己的需要来上色。

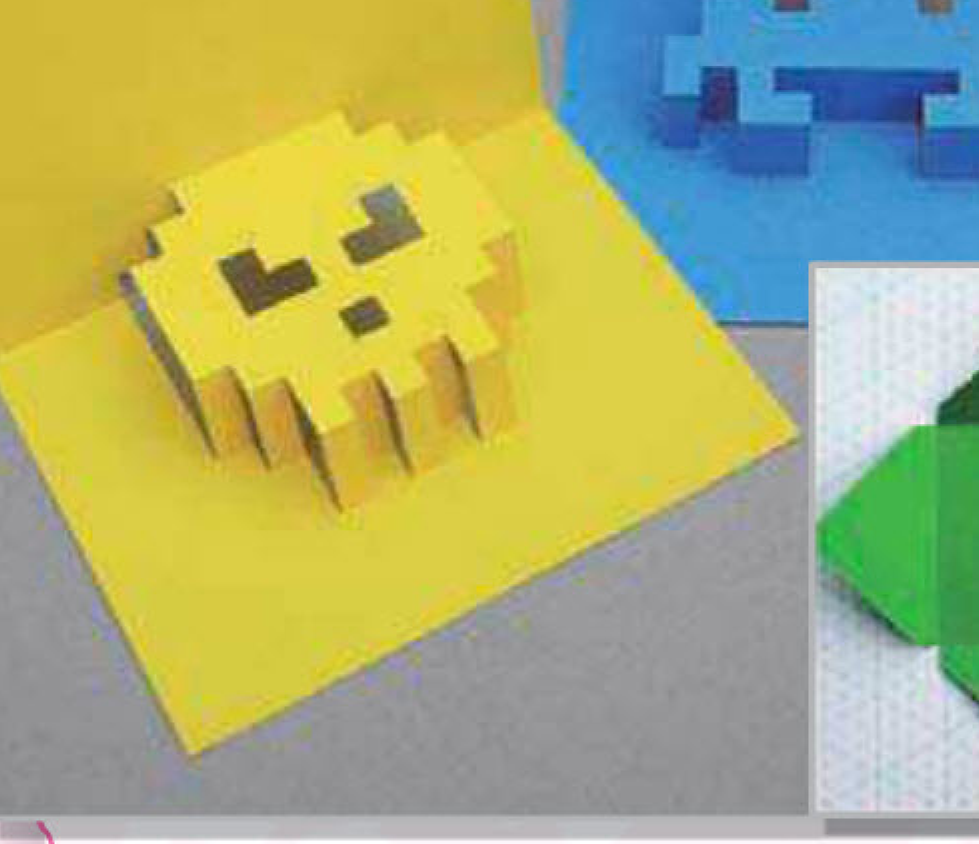


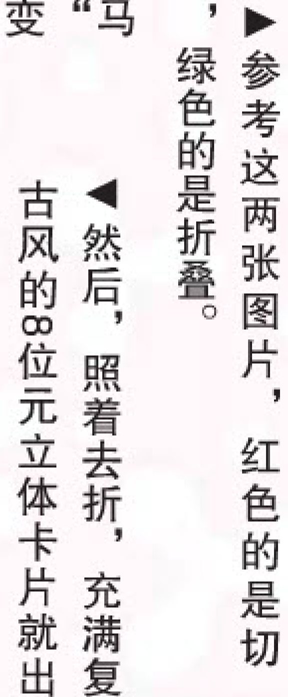
▲切的时候需要刀和尺——注意，切纸的刀尖一定不要太钝。马修我自己做的就是因为刀尖过钝（或者说已经没有刀尖）导致切开的边缘都变“马赛克风”了。





▲▶参考这两张图片，红色的是切开，绿色的是折叠。



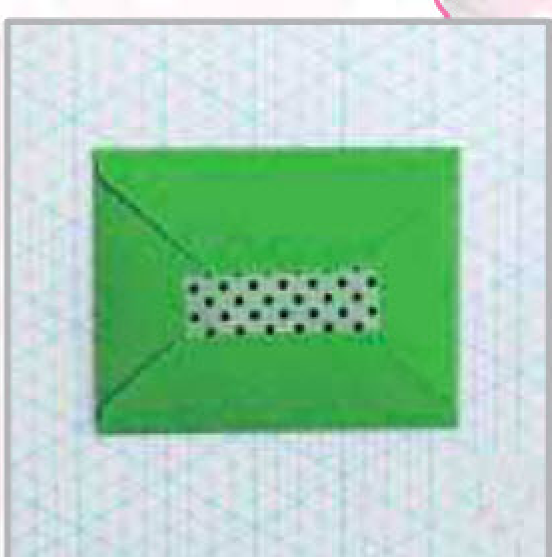


◀然后，照着去折，充满复古风的8位元立体卡片就出来了！

▼如果要赠送给朋友的话，可以用信封按如图步骤给装好封好，创意满满的好礼品啊！







当然，我们心目中的经典绝不仅仅是这两个，大家也可以按照这个思路自己来设计。

白熊咖啡厅欢迎您的到来！

阿鲁 提供



最近正在热播的《白熊咖啡厅》是一部讲述各种动物拟人化后，闲暇之余聚集在白熊所开设的咖啡厅里聊天的温馨动画。在6月2日～7月29日期间，以《白熊咖啡厅》为主题的咖啡厅将在南梦宫·南佳城里开张，可以在这里品尝到跟动画主人公相关的食物。下面就来介绍一下这里的部分食物，购买这些食物还附赠一枚直径10厘米的原创杯垫。

▲可爱度大幅超越动画中的白熊店长。



▲熊猫君要开咖啡厅的话，把这道菜加进去再合适不过了。

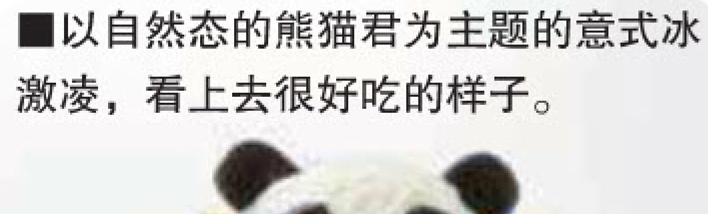


▲菜名叫“企鹅君的南极冰激凌”，不过咖啡类食材应该更适合企鹅君吧……



▲售价500日元的“羊驼先生”，应该是蛋糕一类的食物吧。

▲亲密的熊猫母子冰激凌，熊猫君没有被妈妈用吸尘器教训真是太好了。



■以自然态的熊猫君为主题的意式冰激凌，看上去很好吃的样子。





▲这是在动物园常驻的那只熊猫，这家伙人气有这么高么?



■白熊咖啡厅特制细竹冰激凌，这不会真是竹子口味的吧？

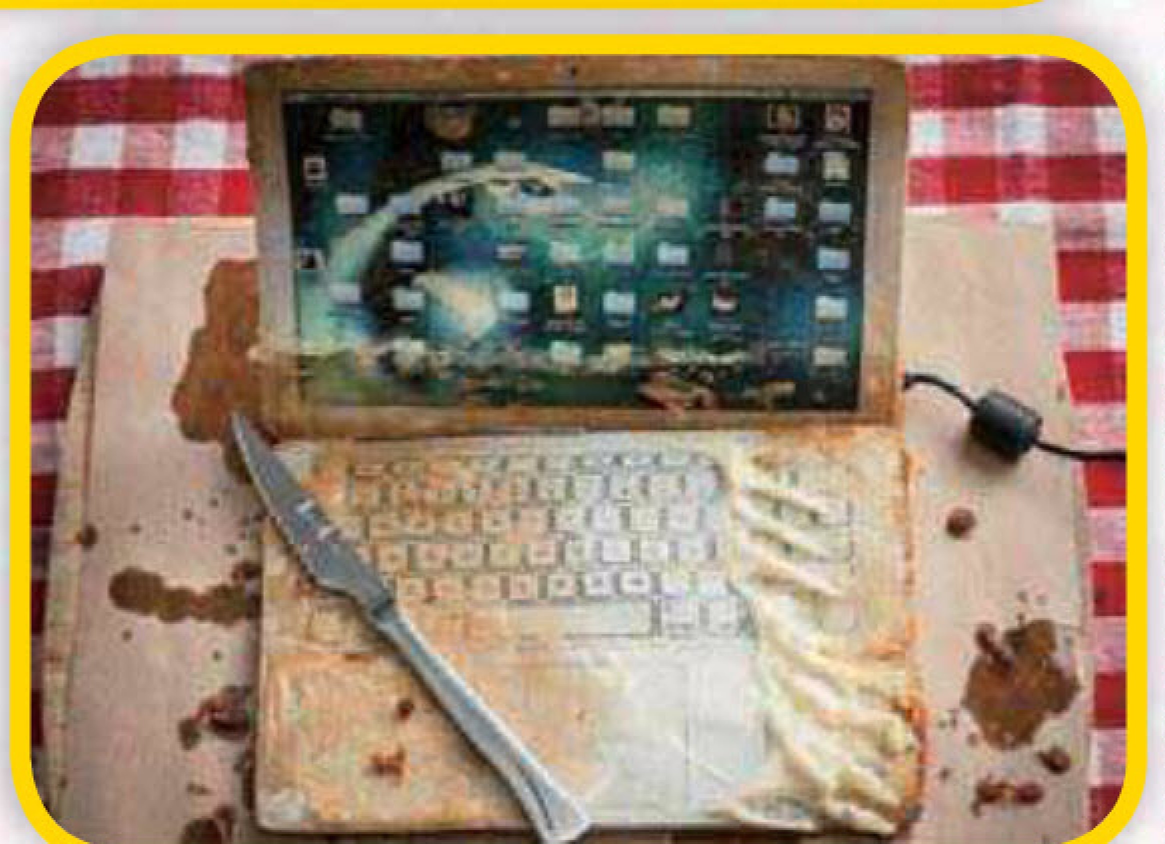
油炸小玩意，能勾起你的食欲吗？

LIKY 提供





亨利·哈格里夫斯是新西兰的一位职业摄影师，他最近搞了一个名为“油炸小玩意”（Deep Fried Gadgets）的项目，不知道大家对他的这些东西有没有胃口。



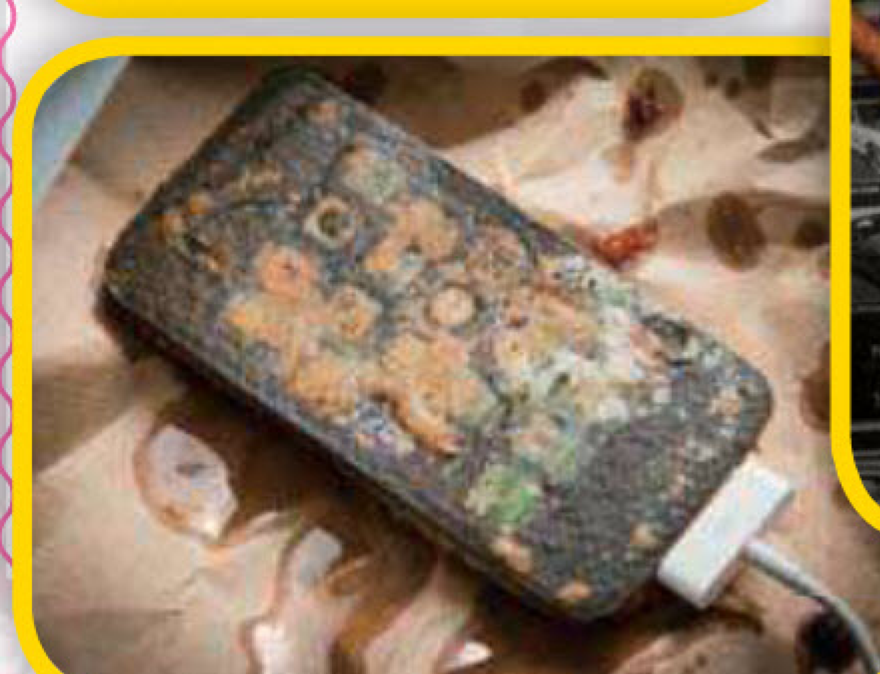
据称，他是在看过网上一段日本宅男油炸PSP的视频后受到了启发，决定开展这个项目的。（编注：话说那段视频也算非常有名了，那个日本宅男将PSP裹上面粉丢到油锅里面炸，最后还沾上酱油当天妇罗来吃，LIKY一直在犹豫要不要放到口袋光环中给大家看看眼，最后考虑到实在太重口味就没有放。）



据亨利本人介绍：他喜欢在摄影工作中与食物打交道，他感觉如今的数码产品跟食物也有不少联系，它们就好像快餐食品，就好像炸薯条，人们迷恋它们，但很快又丢弃它们，所以希望通过此方法唤醒人们对它们的重视。

他的油炸对象包括Gameboy、iPhone、iPad等流行数码产品，不知道这些东西能否勾起你的食欲呢？









作为《勇者斗恶龙》的一个分支，《怪兽篇》以其独特的魅力已然培养出一批特定的粉丝群，那么借着3DS《DQM》的复活，这次就将《怪兽篇》的美图献给大家。











阿鲁: 这么多可爱的史莱姆，对女性玩家的杀伤力可不小。

半夏: 这些都是史莱姆？那个城堡一点也不可爱好不好……

乌冬: 估计只有真饭才能把这些史莱姆全部收集齐吧。

苍穹: 能说出这些史莱姆全名的人才是真饭。



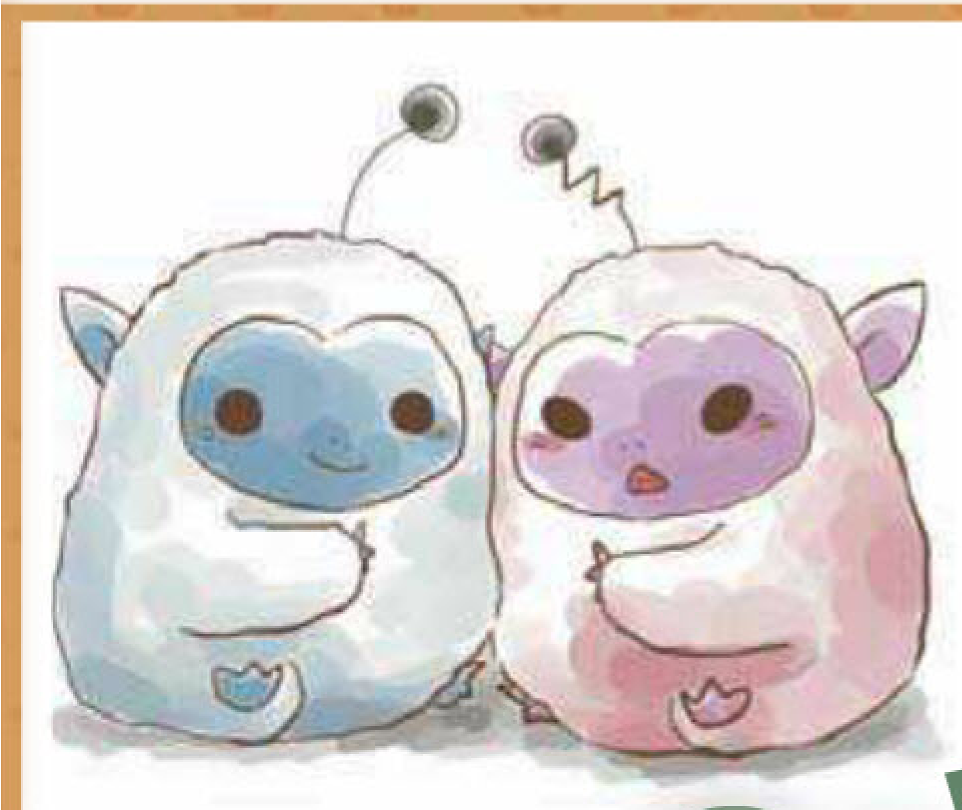








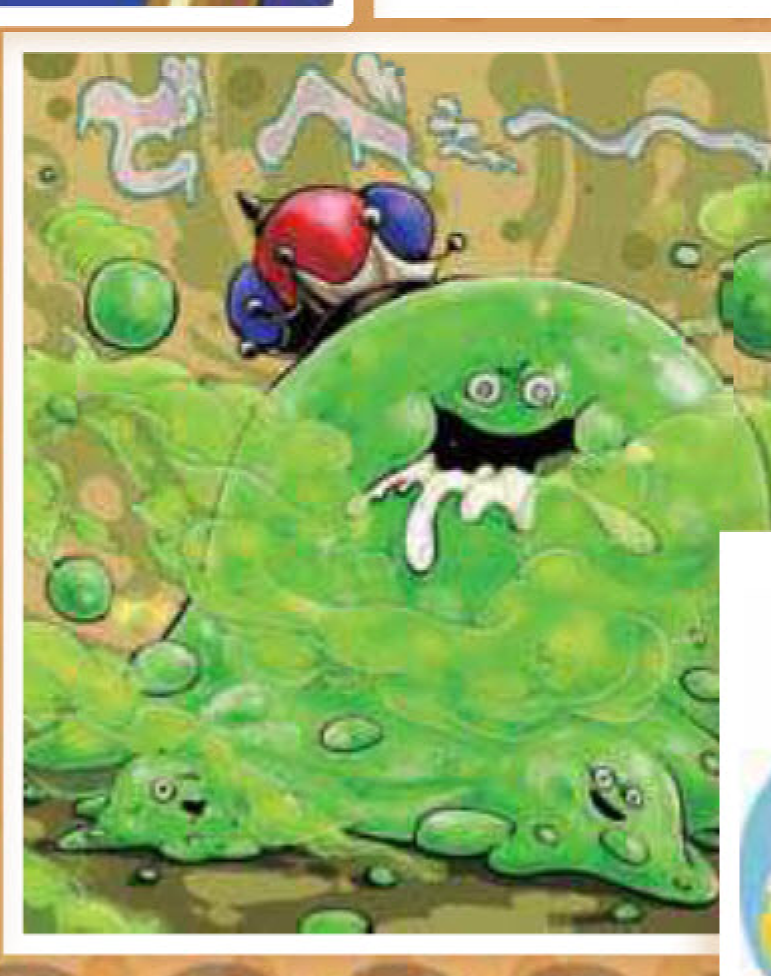




半夏：棉仔和坏仔的可爱程度不亚于史莱姆啊！

阿鲁：我怎么看这两个家伙都像天线宝宝啊……





白金殿堂

本栏目旨在为广大读者带来近期PSV游戏的奖杯列表和难点打法，无论你是不是“奖杯控”，相信都能在此受益。“白金难度”最高为10，“白金所需时间”仅供玩家参考。

抵抗 燃烧天空

1 7 7 10

RESISTANCE 港版

◆SCEH◆FPS◆2012年5月29日
◆白金难度：3◆白金所需时间：约7小时
◆在线或联机奖杯：有◆硬件需求：无

酷洛洛



游戏综述

索尼自家的第一方作品，也是PSV上首款FPS。对奖杯控来说，本作是奖杯神作中的神作，白金难度低得难以置信，大部分的奖杯都是随流程获得，而且无难度限制奖杯、无收集要素奖杯，换句话说，同学们只需在简单模式中通关一次，然后随随便便补完几个累积数量的奖杯，再联一次机，白金的就到手了。最“令人发指”的是，金杯和银杯加起来的数量居然比铜杯要多，不知道这是不是索尼给买这款游戏的玩家的“杀必死”。不过由于本作需要用包装附带的通行证来下载网络模式证书，所以问朋友借本作的同学就不能获得白金了。

奖杯列表

奖杯	名称	获得方法
白金	白金	获得除此以外的所有奖杯
铜	史德顿岛	成功完成第1章
铜	军用码头	成功完成第2章
铜	乔治华盛顿桥	成功完成第3章
铜	爱丽丝岛	成功完成第4章
铜	避难营	成功完成第5章
铜	转化塔	成功完成第6章
金	果先生	击杀果瑞尔
铜	升级	在单人游戏中升级一把武器
银	融会贯通	在单人游戏中升级一把武器的两个插槽
金	个人化	在单人游戏中升级所有武器
铜	随心所欲	在单人游戏中使用每一种武器击杀敌人
铜	多样性	在单人游戏中使用每一种武器的副武器
银	危险的	在单人游戏中击杀250只奇美拉
银	致命的	在单人游戏中击杀500只奇美拉
金	毁灭的	在单人游戏中击杀1000只奇美拉
银	斧击	在单人游戏中用斧子击杀50只奇美拉
银	过热	在单人模式中籍由引爆动能背包击杀50只奇美拉
银	轰隆	在单人模式中射击头部击杀100只奇美拉
银	刺穿	击杀1只穿刺者
银	处决	击杀1只处决者
金	巨人	击杀18只穿刺者或处决者
金	违反自然	杀死1只憎恶体
金	非人类	杀死1只利维坦
金	煽动人员	完成1局多人游戏

奖杯打法



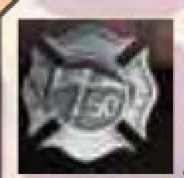
巨人



金杯

笔者在搜集文件情报时顺手完成的奖杯，一次流程可能刷不够18只。其实刷奖杯这个最快的是在第六章，其中有大量的穿刺者和处决者供玩家消灭，加上之前击杀的数量，重复挑战两三次就够数了。





斧击



银杯

和之前的刷数目奖杯一样，这个用斧子杀50只怪的奖杯也可以在第三章中完成，残暴者靠近时直接用斧子砍即可。



一系列的刷数目奖杯，1000只其实在流程中基本已经够数目，如果想提前获得该奖杯的话，第三章的大量残暴者可以帮到你。



过热



靠破坏背包杀死50奇美拉看起来貌似不容易，但其实流程中射击蛮兵等奇美拉的身体都会有一定几率破坏背包，一个周目内要破坏50个并不是难事。

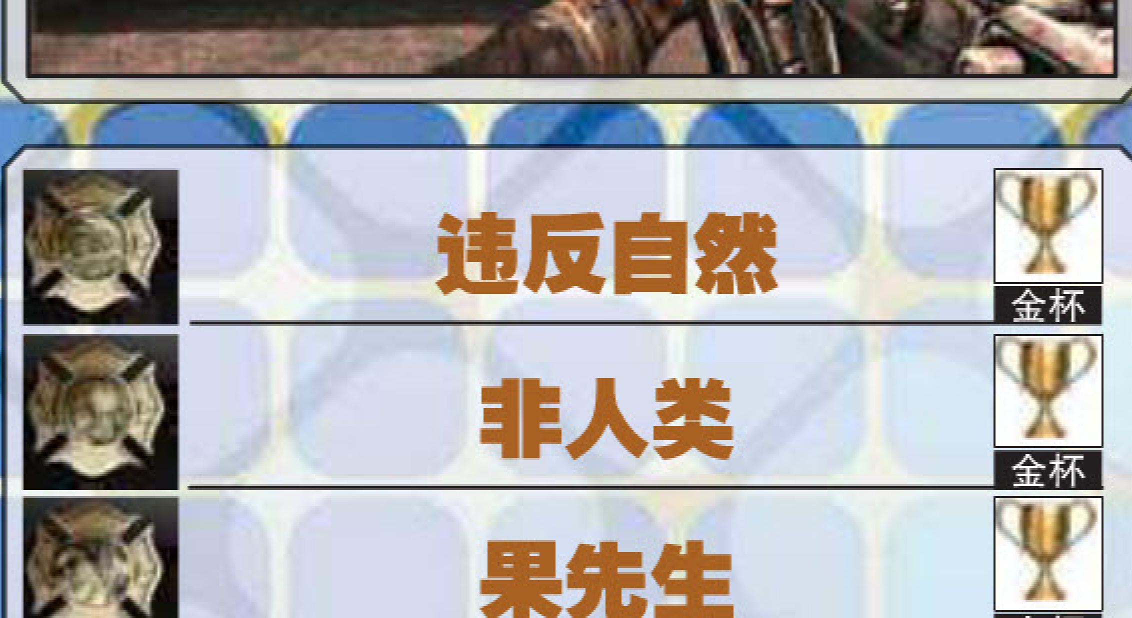


轰隆

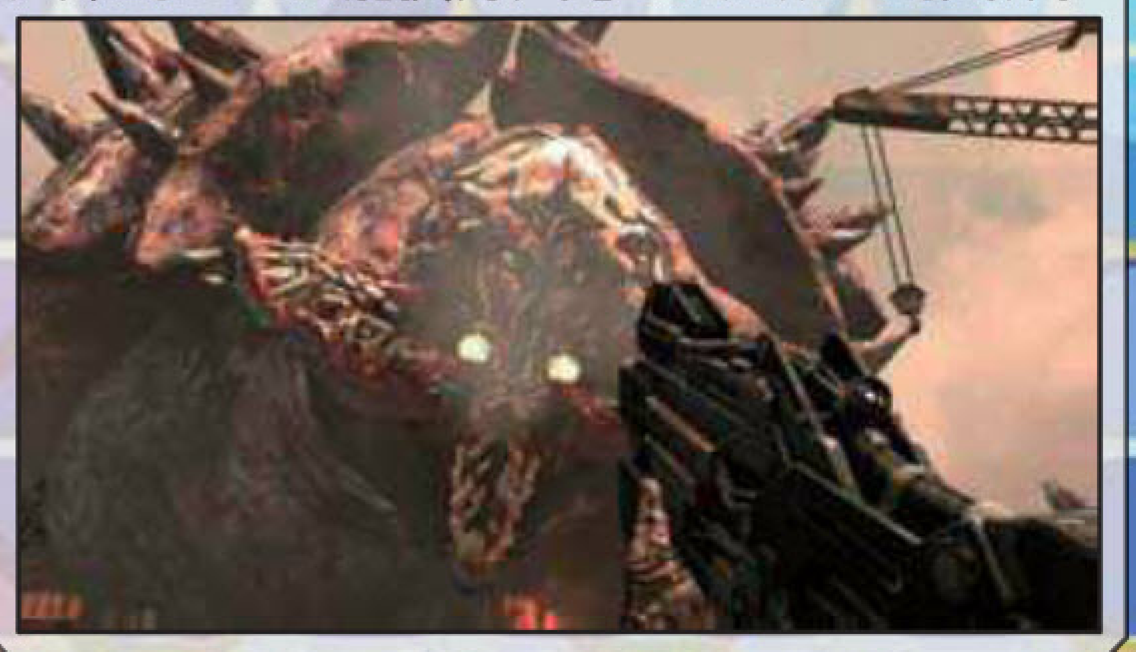


所谓的“爆头”奖杯，推荐用狩猎者去完成，瞄准快、弹药也多，多在中远距离遭遇战时使用就能够获得该奖杯了。





这三个金杯实际只需消灭第二章以及第六章的BOSS就能获得，完全就是附送的奖杯。

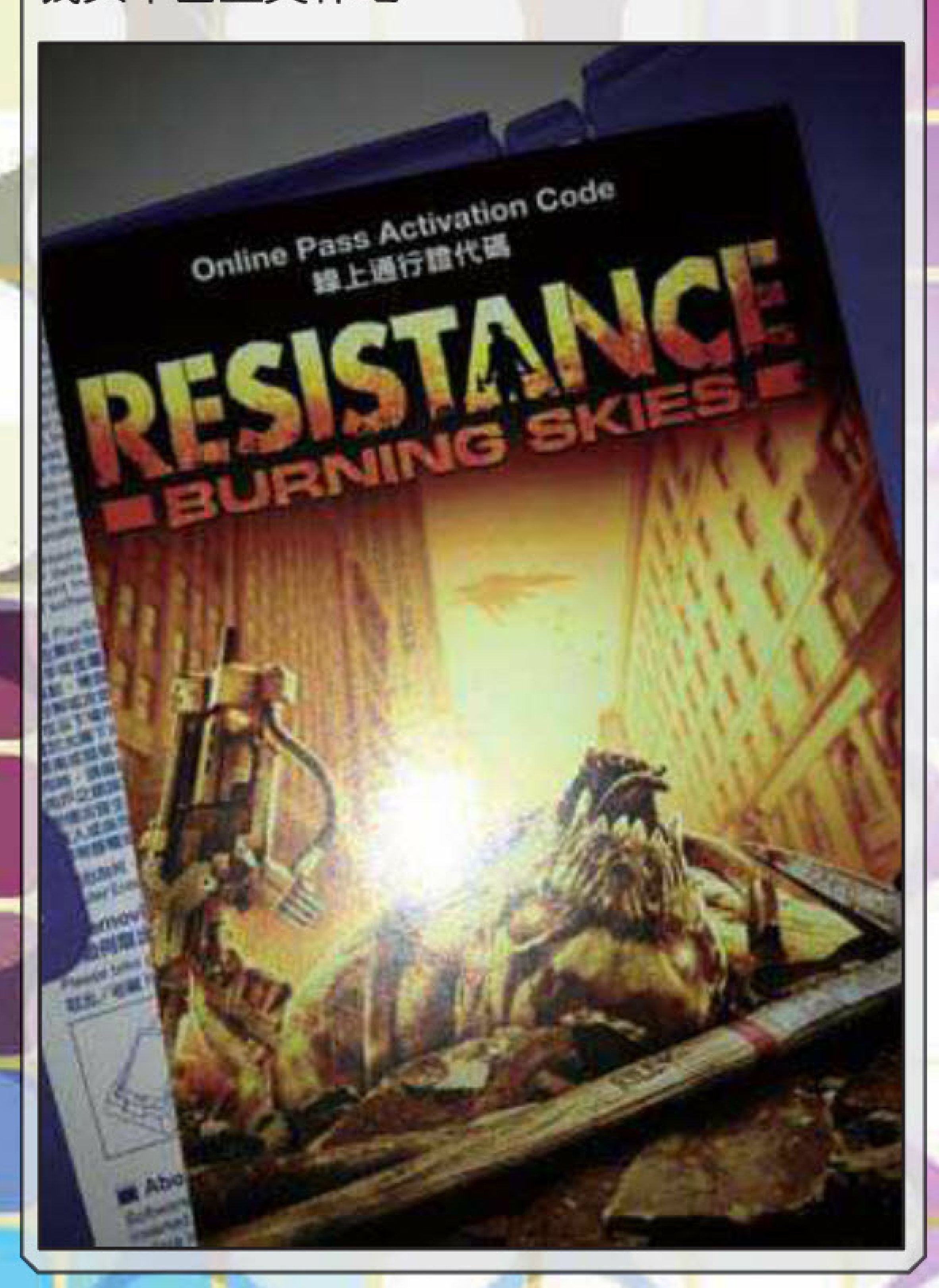


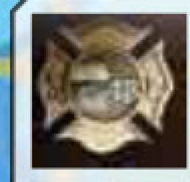


煽动人员



需要利用游戏卡包装盒内的通行证码下载多人模式的通行证，这样才能够进入PSN与其他玩家进行网战，从而获得奖杯，所以入二手的同学可能无法该奖杯，注意了。另外港版的通行证码只适用于港服，如果同学的PSV绑定的是日服，那同样无法使用该通行证码，需要将PSV转为港服或另购日版方可获得。当然问朋友借或者入二手的港版用户也不是完全没办法获得白金，各位可以登录PS Sotre购买本作的在线通行证，售价为77港币（折合人民币约60元），就当60块钱买个白金奖杯吧……





个人化



通过用利用方块“暗灰科技”来强化武器而获得的奖杯，只要每把武器各强化一次即可，暗灰科技的具体位置可以参考本辑的攻略，已经详细得不能再详细了。



融会贯通



只要强化一把武器中的红、蓝插槽各一就可以获得该奖杯了，最快可以在第二章开始就能获得。

好游戏永远不过时

经典主题乐园

栏目主持：苍穹

本辑主题 鼠

■诞生于1928年的米老鼠已经是迪士尼公司的代表角色，人气经久不衰。

全球大概有500种不同的鼠类，这是一个庞大的家族，例如有田鼠、仓鼠等被我们所熟知的品种，其中数家鼠与人类的关系最为密切，所谓“过街老鼠人人喊打”，它们常常受到打击和唾弃。不过在很多影视、动画作品中，这些小家伙们却都成为了宠儿，例如米老鼠Mickey、《猫和老鼠》中的Jerry、《口袋妖怪》里的电气鼠皮卡丘等，它们深受全世界观众的喜爱。在很多游戏里这些小家伙也被制作者们赋予了更为强大的能力，下面的文字就来介绍几款颇具代表性的作品。 文 狮子心

特别推荐 女神侧身像

原机种：PS | 模拟器：－ | 适用机种：PSP

游戏类型	RPG
游戏年份	1999年

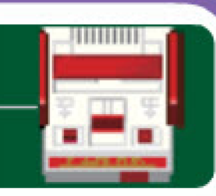
《女神侧身像》是tri-Ace公司的代表性作品，游戏以北欧神话为背景，讲述命运三女神之一的蕾娜斯接受主神奥丁的命令，去人间界引导英灵前往神界，增强神界的战斗力，以阻止诸神之黄昏的到来。游戏的主线剧情并不复杂，而穿插在其中的大量关于英灵的故事更是让人动容，人类之间的爱与恨、善与恶、绝望与希望等都通过这一个个的小故事得以展现。战斗部分引入了一定的动作要素，□、×、△、○4个键代表4名角色，玩家可以通过控制输入按键的时机和次数来控制角色的行动，从而形成华丽无比的连击。通过不断连击蓄满EN槽后，还能发动每个角色的华丽与威力并重的决之技。战斗还引入了FTG中的倒地、浮空等要素，令爽快感大增，玩家即使是反复战斗也不会有疲惫感。游戏中玩家不仅要收集英灵，更要及时将这些英灵传送到神界来补充神界的战力，如果玩家消极怠工、评价值下降至0时，就必须面对强大的丰收之神——芙蕾，她的实力可不是开玩笑的。《VP》是一款各方面都极其优秀的游戏，完全对得起“神作”这个赞誉。

▶隐藏迷宫中的『红莲四鼠』拥有恐怖的实力，轻易就能秒杀玩家的队伍。



猫和老鼠

原机种：FC | 模拟器：NesDS/NesterJ | 适用机种：NDS/PSP



游戏类型 ACT
游戏年份 1991年

《猫和老鼠》是伴随我们度过童年的经典动画片，片中的两个主角——汤姆和杰瑞在全世界都有着超高的人气。FC上的同名游戏与原版动画十分契合，玩家需控制那只可爱的小老鼠杰瑞通过重重考验、击败关底的汤姆猫。作为一款动作游戏，本作的手感不俗。另外，很多在原版动画中登场的道具也都有收录，例如原版动画中出现的隐身药水在游戏中作为消费道具供玩家使用，玩家要灵活利用这些特殊道具的效果来渡过难关。游戏的背景音乐也采用原版动画中的旋律，令每一位曾经看过动画的玩家都倍感亲切。虽然原作是一部以轻松、搞笑为主的动画，但是这款游戏的难度却是相当的高，尤其是关卡中复杂的道路和略显变态的机关设定着实会让玩家头疼一番。



▶杰瑞可以在关卡中取得各种效果不同的道具。

哈姆太郎的运动会

原机种：GBA | 模拟器：DSTWO/gpSP | 适用机种：NDS/PSP



游戏类型 SPG
游戏年份 2004年

哈姆太郎是一只非常可爱的黄金鼠，其原版动画本身就是一部非常欢乐的作品，而这款改编游戏也是以轻松、可爱的风格为主。本作主要围绕彩虹王国举办的“哈姆哈姆运动会”展开，游戏中除了人见人爱的哈姆太郎外，彩虹女郎等新角色也会粉墨登场。本作共收录网球、竞走、射箭等15种体育项目，这些游戏的玩法并不复杂，玩家很轻松就能上手。比如网球比赛中，A键是普通的击球动作，B键则可以击出高球，防止对方网前截击；100m赛跑的过程中下方的指令条会不断移动，当指令条移动到最右端时，按下A键就可以获得一段时间的加速，另外起跑时还可以抢跑，不过抢跑次数多了会被取消比赛资格。本作中还可以收集向日葵种子，用于购买各种不同的着装，供玩家打扮自己喜欢角色。



▲哈姆认真努力跑100m的样子也是十分可爱。

米老鼠和唐老鸭3

原机种：SFC | 模拟器：SnemulDs/snes9xTYL | 适用机种：NDS/PSP



游戏类型 ACT
游戏年份 1995年

米老鼠和唐老鸭是迪士尼公司创造的经典卡通角色，名声享誉全球，所以在游戏机平台上自然也少不了他们的身影。本作由擅长动作游戏的Capcom打造，素质可谓出色。游戏有着清新亮丽的画面，这点与原著动画非常契合。玩家可以操作米老鼠、唐老鸭两名角色，他俩都有自己专属的装备，这些装备能赋予角色不同的能力。例如盔甲服装可以让米老鼠获得蓄力攻击的能力，是BOSS战的利器；魔法师服装可以让米老鼠召唤鸽子进行远程攻击，击倒敌人还能获得各种道具，玩家需要合理利用这些服装帮助自己通过关卡。游戏的关卡设计颇费心思，且有着大量的隐藏要素，整体风格也比较轻松，十分适合玩家在闲暇时用来放松娱乐。



▶游戏中的各种隐藏道具还是非常丰富的，值得玩家反复探索。



栏目主持：苍穹

火纹大陆

文 JIDE

相信大部分读者在看到这篇文章的时候都已经通关了吧？但对于游戏中的人物及其背景有真正的了解了吗？很多玩家通关之后对这次游戏的剧情十分不满，比如穿越、人物描写平淡等等。不过在笔者却不以为然。相比NDS上的两款复刻作品，本作将更多的故事埋藏在支援对话中，这些都需要各位玩家细细品位。在此希望各位能和笔者一样、在炎炎夏日中，倒上一杯凉茶、慢慢品位游戏中人物的故事。

《火焰之纹章 觉醒》角色赏析（一）

库洛姆

肩负重任、改变命运的英雄王末裔。身为伊利斯的王子却活跃在自警团中，这当然不是因为他游手好闲，而是因为他那个继承了圣王之血的姐姐艾梅莉娜将国家治理得国泰安康，人民安居乐业才让库洛姆能专注于国家的防御工作。伊利斯与西方的无法之国佩雷吉亚因为信仰上的不合，再加上千年前初代圣王依靠神龙王那伽的力量将佩雷吉亚信奉的基姆雷打倒，这两个国家之间时常会发生一些冲突。库洛姆的名字虽广为流传，不过因为他不喜欢交际，所以他的相貌并没有和他的名声一样传得那么快，以至于他在请求支援的时候，被邻国当作是冒名顶替的山寨货。库洛姆真正走向成熟应该是在第十章之后，面对敬爱的姐姐死在自己的面前，甚至连亲人的遗体都无法带走对他来说实在是太痛心、太绝望了。但是作为一支军队的指挥官，库洛姆不能因自己个人的情感而作出错误的决定。在撤退的路上，他几乎一言不发，但同伴们感受得到库洛姆心中的悲凉。荒漠上下起了骤雨、闪电以骇人的姿态扯破乌黑的天空、雨水不断地冲刷着这片寸草不生的荒凉之地……而此时，追兵突然出现拦在了库洛姆的面前。



笔者认为，“再起”的章节标题、配合悲壮的BGM更是将库洛姆的心境完美地展现在每位玩家面前。剧情发展到中后期，女儿露姬娜告诫说他会被一名深信的同伴背叛而丧命，但是库洛姆却坚信他与同伴们的羁绊可以改变悲剧的命运。

萨利娅

玩弄咒术、笑声诡异的人气腹黑娘。由于出生后不久就开始学习咒术，使得自己的性格也受到了一定的影响，喜欢对身边的人使用新习得的咒术。虽然听上去可怕，但并不是做些很夸张的事情，大多数时间萨利娅都是用自己的咒术帮同伴处理一些杂事，偶尔她的小恶作剧也会给其他人带来一些麻烦。因为



不想被骑士弗雷德里克抓去训练，她就对其下了“看不见萨莉娅”的咒术，然而在战场上本应该看不见女孩的弗雷德里克却为萨利娅挡下了攻击并受伤。内疚的女孩战后向其说明情况，并说：“我接受任何的惩罚，如果要砍断我的手的话就砍吧。”之后弗雷德里克责备她应该好好珍惜自己的身体，而且并没有怪罪萨利娅的意思。她的真心很少对他人流露，一次在吃饭时间萨利娅却失落地坐在帐篷外——女孩认为是自己能力不够才没有保护好全部的同伴、造成了人员的伤亡。她嘴里不停地重复自责地说着：“如果我有力量的话，就可以挽救他们……”注意到她的维克塞了几个水果给她，这才没让女孩饿肚子。尽管萨利娅经常把脸藏起来，但实际上是位美女，不仅如此，她的身材也是军中最标准的。萨利娅一开始是因为冈雷鲁没有资格当佩雷吉亚国王而倒戈的，但来到库洛姆军中后，她立刻喜欢上了军师并天天尾随其后。

古雷格

面貌耸人、心地却意外善良的最强佣兵大叔。和龙人族诺诺一起出场的佣兵大叔时常会用些奇怪的语调来说话，且因为面像有些凶恶常常被他人误会，比如在刚出场的时候就把诺诺吓得大哭起来……不过他的实力可以说是库洛姆队中最强的：首先，在很早以前他就被称为是能继承巴吉里奥成为菲利亚西王的人。菲利亚是个以战斗来决定君主的国家，所以这位大叔的能力已经得到了众人的肯定。虽然古雷格自己早就离开那个奇怪的争权之地，但是以超越巴吉里奥为目标的剑士隆库仍然对他的剑术充满兴趣。他向这位大叔讨教却多次被拒——古雷格笑称自己身为佣兵、不作没有酬劳的工作。等隆库凑了钱并提出对决的时候，却被对方设计而瞬间失败了。面对对方大喊“耍诈”的古雷格收起以往的表情，相当正经地说：“战斗中可不分什么欺诈，如果是巴吉里奥的话，他绝对不会中我的圈套，而这就是你和他之间的差距。”古雷格在和“小红骑士”索瓦蕾的对战训练中更是轻松得胜，而获得的报酬则是让索瓦蕾在称呼自己的时候加上“先生”、“君”之类的称呼。如果这样大家认为这大叔除了猥琐外无一是处的话，那就太过武断了。他在与军师、玛利娅贝露、利希特、贝露贝特和莉兹等人的支援对话中扮演着类似“父亲”般照顾他人的角色，而这方面古雷格最出彩的对话应该是和诺诺：诺诺亲自做了件腹甲来作为救出自己的报酬送给古雷格，而大叔发现那腹甲是用龙人女孩许许多多的鳞片所制作的后，立刻跑到诺诺身边保护起女孩，并作出了“在鳞片重新长出来之前，不准离开我，我会一直保护你！”的告白（大叔和萝莉果然是绝配啊！）。游戏在他与萨利娅和塞露玖的支援对话中阐述了古雷格的过去：古雷格并不是大叔真正的名字，而是他亲弟弟的名字。大叔因为年幼时亲眼看着弟弟被山贼杀死、自己却无能为力而一直自责，在得知萨利娅拥有能帮助他人与死者对话的能力后，他表示不论是灵魂还是血肉都可以全部献出。好在弟弟并没有责怪哥哥的意思，并一直以有这样的哥哥为荣。正因为这样，古雷格曾经在一次收集龙爪的委托中、与企图杀死幼龙的同伴大打出手……巧的是，当年他救下的幼龙正是塞露玖现在的坐骑。

维欧鲁



为人轻浮、实则头脑清晰的落魄贵族。一开始，笔者对这个说话轻飘飘的花花公子也没什么太好的印象，甚至都怀疑过他是否真的是一个贵族（并且是队伍中最爱照镜子的人啊！）。不过随着游戏的进行，他是某地领主的事实也得到了确证。维欧鲁对自己的过去也报以轻浮的态度，“我抛弃了自己的人民和土地，逃到了这块大陆。”实际上，面对瓦鲁姆大陆最强的霸王——瓦鲁哈尔特的侵略，维欧鲁完全没有胜算，撤退是他惟一的选择。这位弓箭手具有优秀的战略头脑，连库洛姆军中的军师在象棋方面也完全不是他的对手。在军师准备推荐他成为新的军师时，他婉言谢绝：“请等一下，虽然我的战术胜你一筹，但请你先看一下棋盘上的棋子。”原来，维欧鲁的战术思想是建立在牺牲自己作战单位上进行的，而军师则是以保全所有单位为优先来考虑的。维欧鲁坦言并不喜欢自己的战术，并且认为军师的战术更适合这支队伍。同样维欧鲁在舞蹈、谈吐、举止、阅历方面都体现出他是一位贵族的事实。不过他面对女性的那种态度几乎完全一样，使得他即使在表露真心的时候也无法被对方察觉。然而在他心中却对自己离开领土的事情而内疚，并在四下无人时责备自己。维欧鲁一直计划着重回家园、取回自己的领土并向他的子民赎罪，重新取得自己人民对自己的信赖。他明白这是一场十分艰辛的过程，所以也希望能在战后得到库洛姆的援助。

未完待续



在学生面前暴露出自己不雅的兴趣，这位老师还真是马虎到家了。希望笑出声的那几位同学当时成功缓和了现场的气氛，让这位老师以后还能有点尊严。另外山山同学也为大家粗略说明了一下日本盗版的情况以及玩家的态度，有兴趣的读者可以留意一下。

文件夹的整理

文 AKIHA



4月在日本琦玉县川口市的市立中学内，一名40来岁的男性教师在电脑课程上阅览女性裙内风光之类的猥琐图片，却不想被36名参与授课的学生同时发现。

当时正是初二学生的电脑课，该教师负责教导学生如何整理文件夹。为了在自己的电脑上能够看到学生的作业进展，于是将自己与学生们的电脑进行了连接。而就在学生们忙于操作的时候，该教师拿出私有的U盘，为了打发时间开始阅览里面保存的数十张图片。由于教师与学生的电脑连接着，于是学生们的电脑屏幕上也依次开始出现女性的胸部与裙内风光等猥琐图片，部分学生看到这一幕甚至忍不住笑出声来。

>はずかしすぎるwww。（ha zu ka shi su gi ru。）

译文：实在有够丢人的（笑）。

>夜中にいきなり飞び起きて枕に八つ当たりするレベル。（yo na ka ni i ki na ri to bi o ri te ma ku ra ni ya tsu a ta ri su ru re be ru。）

译文：这可是有让人在半夜里突然跳起来拿枕头撒气的羞耻级别。

>GTOにありそうな话だ。（GTO ni a ri so-na ha na shi da。）

译文：好像《GTO》里面的故事。

>これは舍て身のギャグ。（ko re wa su te mi no gya gu。）

译文：这可真是豁出命去搞笑了啊。

>この状况をどう乘り切るかが教师の腕の见せ所だよね。（ko no jyo-kyo-wo do-no ri ki ru ka ga kyo-shi no u de no mi se to ko ro da yo ne。）

译文：如何度过这个危机就是考验教师能力的地方了。

>これだけ印象に残れば生徒はファイルの扱いに慎重になるだろう。まさに反面教师www。（ko re da ke in sho-ni no ko re ba sei to wa fai ru no tsu ka ri ni sin cho-ni na ru da ro-。ma sa ni han men kyo-shi。）

译文：留下如此冲击性的光景，相信学生们在对待文件整理上也会变得谨慎了吧。不愧是反面教材（笑）。

第一反应不得不说想起了某个著名摄影艺术家当年开创的“XX门”事件（笑）。不过从该教师目前没有被学校处罚来看，这些不雅的图片应该不是自己拍摄，而是从网上下载而来的。因此不妨单纯地看成“中年教师在大庭广众之下暴露了自己不雅的兴趣”这样一个搞笑事例。在自己朝夕相处的学生面前出这样的糗确实会令人无地自容，但更有意思的是，这名教师偏偏又是电脑课的教师，竟然会犯下这种超低级的错误。所以也有部分网民揶揄道“这是故意晒给学生看，来观察大家反应的。”当然这种说法笑笑就罢，大家真正该记住的，还是要妥善管理私人文件（笑）。

盗版在日本

文 山山

6月5日，回国2周年了，孤独地买了盒寿司庆祝下。（天之声：回中国纪念日买寿司庆祝，脑壳被门夹了吧！）《MH3G》玩了2个月后基本没什么追求了，托朋友在日本买了《火纹 觉醒》和eshop点卡2000点，一个月的小遣い（ko du kai，零花钱）又去了1/3。夏天2D的水管工要来了，《恶魔城》新作公布了，《MH4》也呼之欲出了，看着3DS遥遥无期的破解，再看看自己干瘪的财布（sai fu，钱包）君……回国2年后第一次有了其实留在日本也不错的想法。

笔者不是纯正版玩家，也不是只等破解的伸手党。游戏龄有将近20年了，不要钱的游戏玩了无计其数，正版限定版什么的也买得不少。尤其是身在日本的时候，受周围环境限制，买了一大堆正版游戏。在日本，打打零工1个月能挣8、9千RMB，笔者算比较拼，一般每月15000以上，每个月买几盘游戏完全无压力。回国成家之后，正版真心烧不起。

不过除了钱的因素，日本人在这方面素质还是很高的。PSP神电刚刚开始成熟的时候笔者弄了一块，身边的留学生机友都刷了机。笔者日本人机友也不少，却没有一个人提出想刷机的。

“みんなただでゲ-ムできるようになったら、ゲ-ムメ-カ-がつぶれていいゲ-ムもなくなるやん！（min na ta da de ge-mu de ki ru yo-ni na tta ra, ge-mu me-ka- ga tsu bu re te i-ge-mu mo na ku na ru yan！）”

译文：大家都能免费玩到游戏的话，游戏厂商都倒闭就没有好游戏玩了呀！

大多数日本人都会这么说。这也难怪，日本对盗版及网络下载等侵犯版权的行为处罚很重。加之大阪最大的宅男街日本桥到处都有一条醒目的标语：

“海贼版の贩卖の所得は犯罪とテロの资金となっている。（kai zo ku ban no han bai no sho to ku wa han zai to te ro no shi kin to na tte i ru。）”

译文：贩卖盗版的所得会成为犯罪和恐怖主义的资金。

牛了，盗版是犯罪可以理解，居然和恐怖主义挂上钩了……政府对盗版商的高压，随处可见的盗版危害宣传，加上国民的高收入，日本还真的没有什么盗版市场。不过也不是所有日本人都这么坚持地买正版，笔者有4、5个《MH》猎友就禁不住偷跑的诱惑刷了机，自此笔者也有了个“海贼王（kai zo ku o-）”的称号（笑）。

从国内的国情来看，杜绝盗版及各种网络下载短期内是不可能的。不过笔者还是想号召一下：网络下载等方法可以让玩家体验到更多的好游戏，不过，有条件买正版的玩家遇到自己喜欢的游戏，还是掏钱支持一下吧，算是对辛苦开发游戏的工作人员的尊重了。



小"传说"

"哇……人真够多的，"相川宣双肩向下一沉、无力地说，"明明今天才刚刚开业啊。"

"前几周不就在宣传了？'在美国的大人气连锁快餐品牌——爱莎时机，终于登陆日本！'这样的广告语不是一直在耳边绕么，"本多颖打量着排队的人群，说："嘿，来的大多是和我们差不多年纪的学生党啊。"

"什么？我们特地早早离开学校、却还是被挤到这么后面吗！"相川伸长脖子看着前面的人，试图从他们的校服上来辨认那些人所就读的学校。"可恶的A高，他们学校离这里就只有一个街区的距离……B高那些可恶的家伙也来了，难道是因为上次他们网球友谊赛输给了我们，所以这次来报仇了么！"相川似乎已经有些不耐烦而开始乱埋怨了。

对于好友无逻辑的发言，本多也只好以苦笑作为回答。这两人所在的十羽野高中的网球部有实力拔群的人，但数量屈指可数，相川提到的那次比赛，其实也是靠部内绝对的王牌——高岭爱花的出色发挥才拿下的。同样隶属网球部的本多，其实力相较于他的女友爱花，可就没那么夺人眼球了。

原本这天应该参加社团活动的本多，为了来这家已经成为话题的快餐店而向部长请了假。毕竟，他们学校的网球部没有真正的教练，只有一位顾问老师，而那位叫"铃木"的老师将部内事务几乎全权交给部长——手冢义公了。让部员们高兴的是，这个部长对大家的管理与联系都属于"轻松愉快"型，训练也只是例行公事，做做样子而已，所以本多才可以很轻松地请到事假。然而，就好比一百只绵羊中总会有一只黑绵羊，并不是所有的部员都喜欢散漫的度日子——那个人，就是爱花。这位不论做什么事都异常投入的女孩对网球部的现状有些担心，虽然她不会在他人面前直接说出这个问题，但她偶尔也会向本多抱怨两句。

快餐店门前那些庆祝用的彩色气球并未让相川的心情有任何好转，他赌气似地吹着那些彩色的"泡泡"们。大约又过了半小时后，这两人才算真正地进入了"爱莎"的内部。整体明亮简洁的室内设计很容易让人联想到美国，不作过多奢华的装饰、几根线条的穿插就划分出了餐桌和座椅。清凉的冷气伴随着室内略微偏冷的色调使相川浮燥不已的心顿时沉静大半。嘈杂的话语已经绝迹，取而代之的是如流水般轻柔的音乐。

“欢迎光临‘爱莎’，请问是两位用餐吗？”一位身着与周边相同色调制服的女招待迎了上来，用她甜腻腻的嗓音问着相川与本多。

“啊，对……”

“我们是四位。”

“好的，请随我来。”那可爱的女招待先是微微鞠了一躬，接着引导两人朝座位走去。

“我们哪来四人？”相川转头看着本多，只见对方正用手机打着电话、并不时地朝橱窗外招手。顺着本多的视线看去：原来是爱花与一位自己并不相识的女孩站在一起，面朝自己、通着电话呢。

“哈哈，真巧啊！”本多一边堆着笑容，一边硬挤着坐在身边的相川、小声嘀咕：“这次算我请客啦，别一直阴着脸啊，难道你要我看到她从门外经过置之不理吗？”

“服务员姐姐，请再给我来一份双层帝王起司圣代！”相川倒也爽气，他毫不犹豫地指着菜单上最贵的甜品。

尽管相川与爱花是同班同学，但他并未见过现在坐在她身边的女孩。那留着短发，眼中闪耀着灵动与生机目光的小姑娘注意到了另外两人的疑问，她站了起来——就像在教室里被点名回答问题那样：“两位前辈，你们好！我叫小牧实奈，是十羽野高中的一年级学生，几天前才加入了网球部。”

“啊，这么一说，我似乎有些印象。”本多回想着面前的小牧来网球部报道的情景。

“我非常憧憬高岭前辈！”小牧实奈继续说着，“自从上次看了与B高的比赛后，我完全被高岭前辈飒爽的英姿所折服，并决定认准高岭前辈是我前进的模范了。”女孩一脸认真，从她一连用了多次敬称就知道她完全不是在开玩笑。

“呵呵，小牧同学你过奖了，我没有那么厉害。你看，能获得胜利是依靠大家的共同努力……”爱花一直是个很谦虚的女孩。

“可是，上次的比赛若不是高岭前辈的发挥，我们学校肯定就输了啊……对吧，‘男友前辈’？”她把目光投向本多，但还未等本多吐槽那个奇怪的称呼，小牧又继续说了下去，“男友前辈也十分了不起呢！在我们年级里也有很厉害的传闻。”

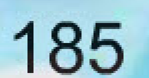
“有那么了不起？”男友前辈则有些害羞地挠着头，而一边的相川抢着问，“我怎么没听说过，我的情报网难道出现问题了？不，应该说这种家伙怎么可能成为话题在学校中流传啊？”

“还被称为是‘学校七大不可思议之一’呢。”那女孩故作神秘地闭上一只眼睛，见三人都沉默着看着自己，然后她一字一字地说，“是‘为什么那样的人会和高岭同学在一起？’这样的话哟。”

“噗……”相川用手捂着嘴努力不笑出声来，可他仅维持不到几秒，就迸发出夸张的笑声了。等他恢复到正常状态已经是几分钟之后的事了，他当然没看到这几分钟本多那发青的脸，同样也没注意到爱花努力为本多辩护、那有些害羞又有些焦急的表情了。

“没、没有那回事！”爱花红着脸解释着，“本多同学他、一直很努力的……所以才……那个……呀，讨厌啦！”她偷偷地瞄着对面的心上人，担心是否他会生气——好在本多轻轻的微笑将她徒劳的担心全部吹散了。





牧场生活

栏目主持：半夏

在前几次的专栏为大家回顾了“《牧场物语》系列”十五年来走过的种种，在进行游戏时各种各样个性丰富的角色相信都给玩家留下了很深的印象，他们身上的每一个细节都可以说是设计师心血的结晶，这一次的专栏为大家带来系列最新作《牧场物语 初始的大地》里角色的设计详解，希望大家能够明白设计者的用心。

主人公的孩子

小芽帽子显得声气勃勃

发色和眼睛颜色遗传自父母

想要在游戏中结婚生子，不努力一番是很难达成的，好不容易小婴儿出生了，看着他可爱地在地上乱爬的样子，相信再多的辛苦都会觉得值得。在本作中在孩子婴儿时期为了表现其蓬勃生长的状态，而选用了芽状帽子装饰的设计，长大之后男孩子的裤子上是萝卜，女孩子则是可爱的草莓。孩子们的发色和眼睛颜色也都继承父母基因，男孩子和女主人公一样，女孩子则和男主人公一样。服装整体充满农家活力的感觉，小雨鞋的设计也符合孩子们在田地里乱跑时的穿着。



本作中玩家可以自定义主人公样貌，而且后期变装系统也十分丰富，因此一眼看上去最初的主人公设计并无什么特殊之处，实际上这也是设计师的用心之一。作为15周年的纪念作品，主人公的设计采取了怀旧风格，整体采用和过去作品中类似的设计，女生为飘逸的金黄色长发，连体的牛仔裤，男生为夹克和牛仔裤。但是并不是一味照搬原有设计，而是添加了更加流行要素，女主角的袖口为蝴蝶袖并有可爱的十字装饰，和腰上的包包呼应，靴子是帅气的高筒靴，为女主角增添几分英气。而男生方面作为其特色的红色围巾得到保留，但是变换了更加帅气的系法，如果仔细看就会发现他的靴子和女主角是一样的设计，只不过被牛仔裤遮住了一部分。



在餐馆打工的喜爱美食的可爱女孩子，因此服装的设计十分甜美。头发参考美国西部剧集中女主角的样子，衣服则采用和餐馆相配的设计，类似女仆装的可爱发卡和围裙其实是其工作需要，在领口和裙子上有黑色的蝴蝶结，和鞋子上白色的蝴蝶结呼应，十分可爱。



米谢露
（ミシェル）

米谢露是在舞台活跃的魔术师，因此整体服装设计比较华丽，可爱的礼帽和一般魔术师黑色礼帽不同，装饰着层层蕾丝，同时采用和服装整体相似的粉红色，由丝带固定在头上，仔细看得话能够看到固定帽子的丝带隐藏在头发里。上衣比较像水手服，但宽大的袖子能够隐藏魔术表演过程中的种种道具哦。身后是巨大的蝴蝶结，从正面就能看到一部分。鞋子是可爱的长筒系带靴，鞋带有闪亮的星星装饰。

（未完待续）



高三的同学们高考辛苦了，想必各位现在是该玩的玩，该烦的烦吧（笑）。努力已经努力了，现在应该是开怀放松的时候，不妨看看我们本辑的“游俏小筑”治愈一下吧，本辑的嘉宾职业有点小时尚，是一位在淘宝开店卖女性服饰的萌妹子哦，现在就请她出来吧。

小滴

昵称：小滴
年龄：兔子
身高：155
生日：3月2日
职业：淘宝卖家
星座：双鱼座
性格：二姑娘一枚
喜欢的游戏：信长之野望OL、战国无双、三国无双（Koei控）、剑侠情缘网络版3、《FF》系列、太鼓之达人
喜欢的动漫：夏目友人帐、魔卡樱
喜欢的颜色：粉红色、白色
喜欢的电影：魔戒、星球大战、变形金刚
喜欢的音乐类型：不分类型看，好听的都喜欢吖
喜欢的异性类型：有安全感的T型，其次DPS型，最不喜欢奶妈型……
口头禅：吖……忘记了；哎呀……不好意思踩（碰）到你了；女人是水做的（游戏中太水害死全队的时候）





酷洛洛：你好啊小滴～

小滴：大家好～我是宅女小滴！向各位ACG同好致敬～

酷洛洛：小滴在淘宝的小店卖的是什么呢？

小滴：其实就是各种自己喜欢的甜美系衣衣，看上哪款就批发一点，然后自己可以哈皮地留一件（喂！这货实际上是为了找借口买衣服吧！）

酷洛洛：那当淘宝卖家是不是会很忙？

小滴：我这个小店其实不能算主业啦，自己开店主要是为了时间自由些，应该算是兼职淘宝卖家+兼职其他店铺的模特，这样加起来确实比较忙的。

酷洛洛：难怪平时要晚上12点才能找到你。

小滴：哈哈，平时要排COS剧，所以回来不算早，然后上线打游戏做日常神马的。有时候也会挤时间去不太远的旅游景点玩，总觉得精力和时间不够分配吖。



酷洛洛：小滴平时有什么爱好呢？

小滴：COSPLAY、打游戏，还有好多……不过这俩爱好已经很花时间了，其他的爱好已经心有余而力不足啦。

酷洛洛：看小滴玩那么多游戏，应该玩得不错吧？

小滴：不会同时玩很多呢，基本上都是一阵子盯着一个玩，操作嘛，比上不足比下有余，不过雷起来绝对是水货！主要是粗心经常犯错误。

酷洛洛：最近小滴在看什么动漫呢？

小滴：《夏目友人帐》！！！看完第三季又重新看了遍第一季（=_=），看不腻吖看不腻。

酷洛洛：看了下小滴喜欢的异性类型，那请问小滴你觉得自己是哪一类型呢？

小滴：我应该是喜欢自称DPS，实际是奶妈的……傲娇型～

酷洛洛：可以说一下怎么傲娇法呢，很感兴趣。

小滴：这个好难总结（=o=），类似“喜欢你所以要欺负（调戏）你”吧！当然前提是“我就知道你喜欢被我欺负”，嘿嘿。



酷洛洛：小滴最近在玩什么游戏呢？

小滴：最近主要在玩网游《剑网3》！闲散的碎片时间在玩手机上的《和风物语》……

酷洛洛：听某位女编（是谁你们猜）说，这款国产网游还行？

小滴：嗯呢！衣服好看！妹纸号的衣服都好看吖！风景也好看！玩法从一开始的山寨《魔兽世界》，现在渐渐的改出自己的特色了，而且坚持做月卡、点卡，不卖道具，我觉得很难得吖。

酷洛洛：哎？版面又满了，又要时候和大家说再见了，那最后有劳小滴和大家说几句话吧。

小滴：我最想对玩家说的是，请大家用宽容的心看待COSER哟！不要看见符合自己审美或者喜欢的图就当美女帅哥图看；不符合自己审美或者不喜欢的就觉得人家毁了自己的虚拟偶像之类的喔，COSER也是玩家啦，说到底跟其他玩家一样也都是ACG粉，ACG同好应该相亲相爱嘛！嘿嘿。

游俏集会所 紧急任务

任务内容：向全国掌机女玩家征集个人私照，然后在与小编的畅谈中向读者展现你自己。

任务条件：请附个人大尺寸照片作品，例如Cosplay作品、外拍、艺术照，最好再附带自己与掌机的亲密合照哦。

任务奖励：来自全国各地《掌机王SP》读者的围观以及少量稿费。

联系E mail：pgking@263.net

掌门人

6月三件大事：1.高考，已经过去了，这里祝大家都能考上理想的学校；2.中考，虽然马修我码这些字的时候还没开始，但也没几天了，这里祝中考的玩家们也都考出好成绩；3.E3，2012年的E3已经结束，看出亮点还是觉得无聊就因人而异了，接下来还有秋天的TGS和任天堂的自家发布会了，希望那时会有更多大家想要看到的游戏呢。OK，下面开始本辑的“掌门人”！



鲁叔要照顾好身体

终于又在181辑上看到久违的鲁叔了，不过鲁叔好像消瘦了，这样可不行啊，众小编也一定要照顾好身体，这样才能为我们带来更多精彩的《掌机王SP》。

漳州 杨庚诚

乌冬：这位同学放心，鲁叔健康得很，每天吃好喝好，日子过得不知多滋润。

阿鲁：口胡，体检报告上显示我明明轻了来着。

苍穹：就是所谓的“心宽体胖”啊，若是每天“先天下之忧而忧”就胖不起来了。

半夏：向鲁叔跪求每天吃好喝好还能使体重下降的方法。

白菜：或者像鲁叔一样长几个XXX专用胃。

篮球赛

最近学校在搞篮球联赛，每到中午操场上就人山人海的，每个人都特热血。仔细一想可能也就只有在学校里才能找到这样的感动吧，看到大家为了目标一起拼搏、奋斗！

天津 才子

苍穹：曾经我也是在球场上挥洒过汗水和青春的啊。教练我想打篮球……（T_T）

纸鸢：小明，我想和你一起踢足球。

马修：热爱足球的苍穹也喜欢打篮球？

酷洛洛：话说昨天《模魂志》和《游戏机》的一些编辑去打篮球了，下次把苍穹叫上。

苍穹：欧洲杯开幕以来我还一眼没看呢……

只言片语 《口袋妖怪 黑2·白2》倒计时，好高兴啊！（大连 TD）

掌门话题 忆昔年高考前后事

LIKY 高考完的当天中午就跟同学去了包机房Happy了，不过好像也没觉得特别放鸭子的感觉，也许是成绩还没出来，始终不太放心吧。

苍穹 个人是2004年参加高考的，与今年高考的同学们一样赶上了欧洲杯。至今仍记得高考前一天晚上在看CCTV-5的《天下足球》栏目，内容自然是欧洲杯前瞻。高考结束后立刻就进入了昼夜颠倒的生活，在晚间的两场球赛间拿出PS玩一把《WE》的习惯则一直延续到了大学。

纸鸢 人总是乐意去记住美好的事物，所以高考之前的焦虑和考试时的紧张真的已经忘得差不多了，倒是高考之后那个惬意的暑假让人十分难忘。整整三个月的时间，每天都和一个朋友奋战网游《街头篮球》，这也是我玩过的惟一一个网络游戏。另外那段日子完全丧失了时间观念，只有每次买到新的《掌机王SP》的时候，才会感叹："啊，美好的日子又少了十多天！"

白菜 高考留给我印象比较深刻的是，当年重庆的高考数学难度陡然提升，难得令人发指，所有的学生与老师全部被搞了个措手不及。当时本人坐在教室里，看着试卷后面的大题，脑子里一片茫然。出了考场以后，外面竟然不少学生哭得稀里哗啦。后来看报纸说还有因为数学考砸、直接不去参加剩下的考试而选择复读的人。结果成绩拔尖的和不好的没受什么影响，反倒是中等和中等偏上的全部被一竿子打落到差生堆里。这个事件当时在重庆还是很轰动的……唉，会不会被人推算出我的年纪?

马修 印象中我的高考压力远不如中考，我那时全校每年只有不到10个人能考上重点高中，而在那大学没扩招的年代考不上重点高中就等于和大学完全无缘，上不了大学这辈子就……千军万马抢着过独木桥的压力真的大到不想去回忆、需要人为抹除掉。至于高考，由于专攻本人很擅长的文科，所以压力并不大，甚至于高考前几天还经常去街机厅逛，高考后就弄些《九人街霸》、《重装机兵》等中文版FC经典补上，补完了还入手了GB开始了我的掌机生涯。

半夏 高考给我留下最深印象的大概就是填志愿了，这真的是一锤子买卖，一下能够敲定你的未来。我的家乡是先公布成绩后填写志愿，我拿着志愿书在去南方闯荡（学水利）还是窝在安逸的家乡（学日语）之间摇摆不定，最后很可耻地以不知道外地有没有卖（盗版）漫画的这个很扯的理由选择了对自己比较轻松的本地读书生活。如果当初的我狠狠心奔赴月姐姐的故乡读书现在肯定不会出现在这里了，所以志愿真的能改变一个人的未来啊。

胧月 当年考的是理科小综合，考前玩《星际争霸》被学校要求请家长三方面谈；综合卷做完自我感觉还不错，结果实际分数比预测的低了三十多，虽然依旧被第一志愿的学校录取，却没能进无线电这种来钱的工科专业，转而学了文科，此后就跟自幼喜欢的自然科学分道扬镳。我认为中高考乃至一切职称考试都近似游戏中的成就系统，两种玩法，一种是自己研究摸索，另一种是照着攻略打，这些成就最终只会在"真·玩家"的身上放射出光彩。

阿鲁 当时和我同一个考场的一名考生是我们学校文科班公认的狠角色，几乎每次模拟考试都是全校第一，对于老师和同学来说，这家伙考入清华北大应该是妥妥的。不过我们那年的数学试卷非常难，好多人都栽在了数学上，而我则是亲眼见证这位全校第一的文科生崩溃的场景。当时我把能回答的题目答完后就趴在桌子上观察四周寻找机会，于是看到他双眼直盯着试卷，双手握拳，似乎还在微微颤抖，试卷翻到的是后面的大题部分，已经完成了前面两题，之后的部分一片空白。就在考试快结束的时候，听到监考老师在叫他涂答题卡，然后第二天这家伙就直接缺考了……

乌冬 高考前的事都已经忘得差不多了，看来大脑对于这些痛苦的回忆都有自动删除功能。考后基本就是在游戏中度过的，把之前落下的游戏全部补齐了，可以说是过得相当惬意的一个暑假。

酷洛洛 高考前晚上喝红牛，高考之后我貌似去网吧打了一个通宵的游戏……除此之外就没了，在家里特安分。

心血来潮

2010年的时候，我用攒的所有压岁钱买了一台PSP。原来是想把钱充在《CF》里作"CF点"，但是朋友告诉我PSP比较好玩，我就心血来潮买来一台PSP。买来后发现的确好玩，之后就让PSP陪伴我一直到现在。

宿迁 傲骨

马修： 这就是传说中的缘分啊……

阿鲁： 哪个好玩这个见仁见智，不过就长远利益来说，个人还是比较倾向于买PSP。

纸鸢： 根据我在生活中的观察，PSP是我见过抱怨度最少的便携设备。

白菜： 索饭与CF饭确实只有一念之差，一步之遥。

只言片语 PSV《初音》的宣传片非常精美，十分期待游戏。（杭州 丁铭）

洁癖

在买了3DS后，总觉得自己的卫生习惯有所改观，每次吃饭后都会很认真地用肥皂洗手，生怕弄脏了3DS……尤其怕弄脏下屏，如此看来，触摸屏还真是个不错的设计，让人养成了良好的习惯。

上海 蛤蟆闲人

纸鸢: 让我想起了当初刚买GBA时的自己，戴着手套玩GBA……不过如今的我已经成了掌机、手机、平板电脑等设备在任何恶劣环境下都敢使用的境界，而且连贴膜都不贴。

白菜: 这说明人是会渐渐被环境同化的。

马修: 看你能把这个好习惯坚持多久，嘿嘿……

麻木

很快就是升中考了，但我还是每天中午都带着小P与一个同学联《MHP3》和《和平行者》，好像对中考已经完全麻木了……

昆明 李博南

马修: 这辑《掌机王SP》上市的时候中考也应该结束了——不知道大家是不是放下心理包袱，轻装上阵的呢。

乌冬: 近几辑回函上写考试话题的多了不少，看来考生们的压力都很大啊。

阿鲁: 同学，逃避现实是不行的，越是这种时候就要越狠下决心。

白菜: 看不出这是高考前的一个星期还去网吧的鲁叔说的话。

白菜价

唉，1700的PSV已经是白菜价了，却还要用年级第30的成绩来换，悲催啊。而且就目前成绩来看，年级300名还差不多……额，我好像刚刚发现PSP被母亲大人没收的原因了。

天津 JK

马修: 拿出你打BOSS的劲头，把这年级30名的任务给完成了！

苍穹: 画面右上角弹出一个提示：您已解锁奖杯“真相只有一个”。

白菜: 这是学生时代玩掌机的必经之路吧。

半夏: 目光久久停留在“白菜价”三个字上，白菜老师是无价的！需要用年级第一换才差不多！



只言片语 期待3DS破解，等破解就再入手。（吉林 蜡笔）



一次性道具

一天，看见操场上有人吵架，原因不知，但看见一个人拿起PSP就向另一个人砸了过去。对方骂了两声，他又从包里掏出个NDSi砸了过去，然后又掏了个NDSL砸了过去……我去，这厮太有Money了！

盐城 周君

阿鲁：掌机什么时候变成一次性道具了？

半夏：丢出去了能自己飞回来么？

苍穹：用来砸人的话明显是砖头机GB比较给力啊……

白菜：这货不是富二代，这货不是富二代（抖）……

胧月：如果这个故事不是编的，那就是里面的两个主角交换了包。

PSP掉下床

麻烦啊！PSP老从床上掉下来，好在是掉在鞋子上，不过我睡的是上铺啊！有什么办法不掉下来呢？

广汉 D盘少年

阿鲁：最好的方法就是别把PSP放在床上。

半夏：PSP我就不知道了，据说手机开飞行模式能够在掉下去之后自己飞起来呢！这位同学可以尝试一下。（不会真的尝试吧……）

马修：冷空气来袭……

苍穹：大学时手机从上铺落下后摔得四分五裂过，但是拼合起来后依旧能正常使用……躺在床上玩游戏的话，建议姿势尽量保持靠着内侧、面对墙壁，如果两侧都有掉落的危险的话，建议手上带好挂绳，毕竟掌机不是耐摔无比的诺基亚手机……

纸鸢：又见苍老师对诺基亚的喜爱之情。

白菜：你到底有多喜欢诺基亚手机！

181、182辑调查之你在e商店或PS Store投入多少？乐意购买数字下载产品吗？

没有投入，但我会购买DLC下载内容，因为衣服和内容都很有趣。

郑州 吟游者

乐意，但是没钱……

唐山 六格

投入1000元左右。其实个人对于这种数字产品的感觉不太爽，因为对我们这类收藏控来说，没有实体非常不便，而且如果账号被偷了的话……但是价格方面让我乐意去买。

深圳 RG王子

还没有，因为我怕如果钱充不进去或账号丢失，而且我也不会充钱。

郑州 圣诗之低猪

没有啊，还只是一个穷学生而已……

沈阳 A星

港币238，换成人民币是192元，只因为《MHP3》。只要价格不贵我还是很乐意的。

广州 ゼロ

还没有。有品质的下载内容当然乐意接受，希望厂商能抱着认真负责的态度来开发游戏，那些亡羊补牢的东西越少越好。

上海 杨雪

主机还没有呢，所以一分钱没花，以后遇到好的一定买！

上海 Kiddo

0元，不乐意购买，还是等破解吧，正版对于一级贫民的本人压力真的好大。

连云港 轼魂星尘

比实体软件还便宜的话，可以考虑。

北京 李劲升

只言片语 自从玩了《零之轨迹》后就喜欢上了“《轨迹》系列”，希望能早日玩到。（福州 旗手PON）





沈阳 崔博文

马修：2012年的高考已经结束，把这个气势带给来年要高考的同学们。

马修：最初同学的“啪嗒嘭”系列，发型和武器……难道这次是“甘宁PON”？

天津 最初の声

南宁 陈宝亦

马修：相信我，少年，理想和现实的差异只是暂时的。



福州-小磁怪

马修：连小磁怪这种独眼生物也能卖萌了，世界啊……

马修：这高达有种“风萧萧兮易水寒”的侠客风范。

重庆 N元方程式

你一言 我一语

最近想玩一会游戏成了奢侈的事，晚上捧着《掌机王SP》就能睡着了，掌机、家用机都落灰中……

上海 季节の爱

马修：这位朋友应该是马修的同龄人了——忙里偷闲玩玩也是可以的。顺便发现《掌机王SP》多了一项保健养生的功能……

期末考试快到了，真的很紧张啊。这次必须考好，否则……

郑州 郭一帆

马修：好好考就是，先不用去想考不好会怎样。

最近在追一个超级喜欢的女孩子，游戏好久没玩了，难道这就是愿意为了她放弃一切吗？

永康 星之卡

马修：以我和很多玩家的经验来看，你的放弃是暂时的，当你追上她或者被她发卡后，你还会继续当游戏玩家的。

我最近一直在攒钱买iDSi，感觉不收一个将是我游戏史上的一个损失，而且在3DS玩NDS游戏老感觉不爽，况且3DS会出新版本吧。我到底买不买iDSi啊，好纠结，马修帮帮我吧。

天津 才子

马修：现在iDSi大约在1000元，说实话真的不如买3DS了。而3DS会不会出新版本，半年内应该不会了；至于没买iDSi这个遗憾，可以等以后有闲钱了再买了直接收藏。

我家小猫就要生第一胎了，可它才6个月大！哪只野猫对我家小猫做出这种事啊……知道了一定揍它！

南宁 卢尚拓

马修：貌似是悬疑案子啊，不过现在都提倡自由恋爱，而且猫也没有早恋的顾虑，所以就尊重猫的选择吧。

话说鲁叔现在真的改败三次元了？不但把小镜给绑在了后面，还把三次元举在了前方。

北京 朔月忍者

马修：事实告诉我们，宅的范围绝不仅限于二次元的。

有一次自习课上用MP4看动漫，直到一位实习老师到了身后也不知道，当众人反应过来时，老师语不惊人死不休：“孩子，三次元才是王道！”全班石化，只有咱不懂，二次元与三次元是神马？

梅州 雪人弟

马修：鲁叔用实际行动证明了你老师的话……还不懂的话，可以参见近一年来鲁叔的变化。

如果你身边一个玩破解游戏的盆友问你PSP后面的盖子（UMD）或者NDS的插槽有什么用，你怎么回答？（不要说玩正版哦。）

鄂州 MHF

马修：PSP后面的盖子是插引导盘的；NDS的插槽……是插烧录卡的呗。

180辑是我第一次看《掌机王SP》，原因那是见一个同学看《掌机王SP》的“吐槽记事簿”笑成那样，我便向他借来看，这一看就被迷住了。（我绝不说这张回函表是抢朋友的。）

汕头 蘑菇

马修：鲁叔，你的栏目又立功了！

这段时间小P电量耗得特别快，请问是什么原因？

贵阳 苍の红莲

马修：电池的大限已至，换了吧。

某天RP弱爆了！拿着小3上街玩《口袋》，好不容易遇个小电鳗却被街边屋檐上的水滴滴中了逃跑按钮……

铜仁 阿道夫

马修：还真没试过滴水的自由落体对于触摸屏的力度，不过小电鳗也不算是稀有出现的，如果是闪光小电鳗，你被滴水按了逃跑键，那才爆RP呐。

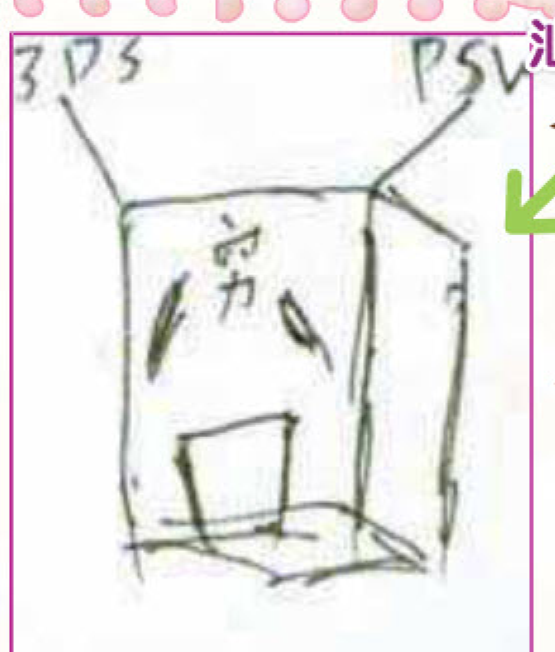
通告

以下作者及其熟人，看到该公告后，请尽快用Email联系我们，提供表格中对应的资料，以便我们尽快为您发放稿费及样书。

笔名	刊载辑数	刊载栏目	文章标题	需要提供消息
幻像de口袋	170	自由谈	游戏人生——掌机时代的变迁	姓名、稿费发放方式及样书地址和邮编
高鹏	172	玩家点评	寄生前夜 第三次生日	姓名、稿费发放方式及样书地址和邮编

只言片语 作为MDS末期大作，希望《口袋妖怪 黑2・白2》能给未来创造更多生机。（沈阳 来自过去的铳弹）

河池 眠鼠君



汕头 小黑

马修：PSV、3DS什么的其实都不贵，祝小黑同学早日成为新一代的双机党。

马修：这熊戴上艺术家帽子看着竟然有点茶壶的感觉了。



上海 正太君

马修：这小老鼠真可爱……尾巴为啥不是尖的呢。

马修：半夏为了确定羊驼的体型大小还特意去了趟动物园。

上海 麒麟儿

上海 Kiddo

想不出画啥了，写句话激励自己吧……
高考必胜!!

马修：高考应援画作之一，祝大家都有好成绩！

马修：好有感觉的恶魔城，3DS的《恶魔城》公布了，A星同学很开心吧。

沈阳 A星

沉迷了

最近沉迷《武士与龙》了，悠闲游戏什么的还是挺费时的。嘛嘛，害得看动画的时间都没了（笑），看来这几个星期要恶补了（等等，作业怎么办）！唉，还是到暑假再补吧。

大仓 血祭狂歌

马修：到暑假补作业，真的不会积压太多么？而且暑假貌似更没有写作业的氛围了。

酷洛洛：同学我们来握握手，World 4欢迎你。

牛百叶

邻居家的小孩子对他奶奶说：“我要买Wii！”奶奶回答他：“胃？你说的是牛百叶吧？我一会儿去买！”

北京 笑与酷一样好

半夏：以后去电玩店要说老板来一斤胃。

阿鲁：好厉害的奶奶，瞬间化解了孙子的攻势！

纸鸢：虽然很好笑，但还是流露出浓浓的祖孙情。

马修：Wii刚出来那几年被很多人称为“Will”，难道是为了避免这种错误么？

《掌机王SP》邮购信息



《掌机王》读者服务部有一下书刊可供邮购：《掌机王SP》第14、15、22辑，以上每辑定价为12元。《掌机王SP》第34、41、43、55辑、第62、63、65、71、74、75、77~79、83、84、88、89、91、92辑，定价：8.8元。《掌机王SP》第96、104~107、109~111、113~115、131、133、148、158辑，定价：9.8元， 160、162、163、165、170、171、178、182~184辑，定价：12元。《掌机王SP》第103、151，定价：14.8元。《掌机王SP》第164、167辑，定价：16元。《口袋玩家》第11、15~18、28、38、42~46、52、54、55辑，定价：16元。《NDS专辑VOL.2》，定价：25元，《NDS专辑VOL.5》，定价：28元。《PSP专辑VOL.3》，定价：25元。《PSP专辑VOL.6》，定价：28元，《PSP专辑VOL.14》、定价：32元，《PSVita专辑VOL.2》，定价：32元，《NDS宝典》，定价28.00元。《怪物猎人狩猎志VOL.6》、定价12.00元，《怪物猎人狩猎志VOL.11》，《怪物猎人狩猎志VOL.12》，《怪物猎人狩猎志VOL.13》，定价18.00元。《3DS专辑VOL.2》，定价32.00元。《手游PLAY》第1辑，定价25元。《卡牌·桌游》第9~12、14辑，定价15元。以上价格全免邮费。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。

只言片语 好想要《MHP3G》的同捆主机限定版！（贵阳 排骨）

FAQ 电台

栏目主持 LIKY

某同事平时就喜欢搞些技术活，自行车都组装了好几辆，最近玩得更高级，花了一两个月时间组装出一个飞行器，8个螺旋桨，可以架上摄像机进行航拍，那天仅仅是在屋子里给我演示一下螺旋桨转动的样子就把我给震撼了，这才真是大人的玩意啊，等有空了一定要跟他一起出去试飞。下面来看看本辑的问题。

听说《MH3G》有会导致无法获得增弹耳环的BUG，这是真的吗？求详解。

上海 景思清

《MH3G》的确存在这么一个BUG，增弹耳环和剑圣耳环是全清斗技场任务的奖励，但如果在全清斗技场之前你强化了团长船（通过“稀少品交易”交换“团长船的强化材料”），那么你就无法获得这两个物品，这就是游戏的一个恶性BUG。不过Capcom官方在5月16日推出了一个补丁程序用来解决这个问题，但并不是修正卡带BUG，而是进行补救，即如果你在全清斗技场之前你强化了团长船，运行这个补丁你便可以直接获得两个耳环，当然要保证家里的道具箱留有两个空位，注意运行补丁时要保证《MH3G》的卡带插在机器中。



PSV的蓝牙是跟苹果的蓝牙一样，只能用来接蓝牙耳机吗？

北京 利雨樵

PSV的蓝牙目前只能用来连接蓝牙耳机或音频设备，以后应该还会对应官方的一些蓝牙周边，如果你希望它能像普通手机那样用蓝牙给其他设备传输文件什么的，还是别抱太大希望，索尼肯定不会随便开放接口的，毕竟这带着被破解的风险。

由于学校无法上互联网，也没有人玩《马车》，所以想用手机做热点，不知道这个方法是否可行，所耗流量大不大？

徐州 小海

不知道你用什么系统的手机，我测试了塞班和安卓都是可以的，iOS也有软件可以实现，想来也应该没问题，当然，要想获得流畅的联机体验，3G卡当然是必不可少的。至于流量消耗，你可以自己安装一个流量监控软件如来电通之类的实际观察一下。

《抵抗 燃烧天空》港服联网卡吗？我家里是电信4M网速。

安徽 卢伟江



根据个人感受，一点也不卡。

只言片语 180辑的“吐槽记事簿”没有半夏姐伤不起啊。（天津 JK）

《掌机王SP》里给出的游戏价格都是日元单位，那在电玩店买时折合成人民币大约算多少比例的价格算正常呢？

常州 不死魂

现在银行的换算比率大概797.570，即1000日元约合78元人民币左右。这里给同学们一个简单的换算方法，在百度或者谷歌上搜索“汇率 日元”，然后页面最上方就会出现如图的货币兑换栏，把游戏价格输入到下方的文字框中，点击转换即可知道目前的折合人民币价格了。另外一般新游戏市面上的售价会比原价高出人民币50元左右。

汇率 日元
百度一下
货币兑换
4980日元=397.2401人民币元

PSV最好是裸机还是用水晶壳或者硅胶套啊？新机真心不想受伤啊。PSV有没有加速播放？能不能看小说？有PSV记忆棒专用的读卡器了吗？

唐山 赤铜镰鼬契约者

新机器一般大家都比较爱护，选择水晶壳还是硅胶壳取看自己喜欢就好，水晶壳保护全面点，硅胶更轻一点，要注意不要遮挡住背部触控板就好，也正因为这一点小编们为了游戏方便都没有用保护壳。PSV观看影片时可以直接拖动进度条进行快进，或者选择每15秒的快进，或者搜索片段播放，总的来说还是十分方便的。阅读方面目前有玩家通过SONY发布的PSS制作了可以在PSV阅读TXT的自制软件，但基本使用方法比较繁琐，相信不久之后就有更为简洁的软件和大家见面了。至于PSV的记忆棒读卡器暂时还没有，大家还是只能使用PlayStation内容管理助手和电脑连接。

《口袋光环》问题回答错了，还会中奖吗？

庐江 卢伟江

当然不可能了。这可是“有奖”问答，只有回答正确的回函表才有抽奖的资格。

我想问的就是《白与黑》的实体卡片在哪有得买啊？教えて！白菜先生！

茂名 严百钧

沿海地区的话，找找卡牌店吧，一般都有得卖，而且还可以上淘宝来买。内陆比较困难一点，即使在淘宝买了卡，也没有交流环境。建议这位同学先确认自己所在的城市有没有良好的交流环境，不然买来也只能观赏了。

《未知海域 黄金深渊》中，有一关是在葛洛的毒品制造厂，一个收集品在房梁上该怎么拿？

河南郑州 吟游者

请来UCG的华尔兹帮忙代答：“制毒厂有不少场景，你的描述不是很详细，推测应该指的是‘IMNAHICATOL的形象’，这个收藏品只要穿过屋子回头，从有黄布的箱子上，顺着爬过去就能找到。”

PSV和3DS都有AR卡片，两者能不能通用似乎没人讲过，小编试过两者的卡都放在不同机子下，会产生什么效果么？

上海 王菁益

想要使用AR卡片，都必须进入对应的程序，然后放上对应的AR卡才有效果，说白了AR卡只是用来启动程序中某项指令的一个工具而已。一般来说，即便是同一台机器，不同的程序所需对应的AR卡都是有所区别的，比如3DS游戏《新・光之神话》里提供的AR卡就只能在游戏中使用，用3DS自带的AR游戏程序就无法读取。

1.请问3DS的充值卡哪里购买？我要实体卡，比如《火纹》充值卡（两张），收藏用！2.游戏存储在机器内还是内存卡中？最近想买张8G的SD卡。

上海 陈佳伟

1.在国内的话上淘宝吧，价格在90元左右（每张），当然你也可以去电玩店淘淘，说不定BOSS心血来潮进了几张。2.你问的是3DS游戏吧，下载的内容（比如试玩版、影像等）都是存在内存卡中的。

ニンテンドープリペイドカード 1000



生活中的每一个瞬间都是值得纪念的，你想和大家分享你生活中精彩的瞬间吗？你可以将它拍摄下来，和个人资料一并用Email发至pgking@263.net，或者来信"兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）"，从本辑开始，调查表发生了一点小变化，填写时请稍加留意。等到你在交流空间栏目中露脸时，所有的读者都能看到那个与众不同的你！

梁又中　昵称：粽子

性别：男　年龄：16

拥有掌机：PSP、NDS

喜欢的游戏：《MHP》

地址：广西省玉林市博白县中学1111班

邮编：537600　QQ：813848579

Email：813848579@qq.com

想说的话：第一次买《掌机王SP》，有我最喜欢的《怪物猎人》。

刘楚天　昵称：ム-ロ

性别：男　年龄：16

拥有掌机：3DS、PSP、NDSL

喜欢的游戏：《口袋》、《黄金太阳》

地址：江苏省扬州市广陵区文昌中路芍药二条巷3号

邮编：225001　QQ：183810455

Email：183810455@qq.com

想说的话：《怪物猎人3 G》解禁！

张科麒　昵称：MHF

性别：男　年龄：17

拥有掌机：PSP

喜欢的游戏：《MHP》、《忍道》

地址：湖北省鄂州市鄂城区古城路33号文明小区2栋502室

邮编：436000　QQ：1366643831

Email：1366643831@qq.com

想说的话：感谢众小编们对读者的多多关照，祝《掌机王SP》越办越好！

钱贵华　昵称：F2007

性别：男　年龄：20

拥有掌机：PSP、NDSL

喜欢的游戏：《传说》、《GT》

地址：上海市长宁区芙蓉江路天山五村96号101室

邮编：200336　QQ：1027464184

想说的话：祝《掌机王SP》越办越好！

只言片语　期待PSV版《初音》，我是初音粉，妥妥的。（太仓 血祭狂歌）

陈其可 昵称：lelouch

性别：男 年龄：16
拥有掌机：PSP、NDSL
喜欢的游戏：《MHP》
地址：山西省太原市万柏林区西山南寒建筑北巷建筑东街410小区26号楼A座3单元302号
邮编：030053 QQ：1024638528
Email：lelouch5234@163.com
想说的话：攒钱买美版PSV……

纪祯洪 昵称：小洪

性别：男 年龄：16
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《MHP》、《零式》、《战场的女武神》
地址：广东省汕头市龙湖区长平东路凯泽雅园10栋201
邮编：515041 QQ：445210983
Email：445210983@qq.com
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好！

宋国威 昵称：斯介克汀

性别：男 年龄：20
拥有掌机：PSP、NDS
喜欢的游戏：《FF》、《MHP》
地址：浙江省湖州市湖州职业技术学院服装1001班
邮编：313000 QQ：1064060867
Email：1064060867@qq.com
想说的话：支持《掌机王SP》。

林沐春 昵称：春春

性别：男 年龄：18
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《FF》
地址：江苏省南通市崇川区将军园24幢401室
邮编：226000 QQ：913690165
想说的话：让我上次《掌机王SP》吧！

徐晨龙 昵称：ZERO

性别：男 年龄：17
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《FF》、《MHP》
地址：上海市浦东新区浦东南路2192弄19号601室
邮编：200127 QQ：2638082379
想说的话：对掌机有爱的加我。

吴计风 昵称：Free Angel

性别：男 年龄：16
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《轨迹》、《初音》、《MGS》
地址：上海市闵行区龙茗路1597弄26号301室
邮编：201101 QQ：1794310010
Email：wudijack@126.com
想说的话：想要PSV、又想要PS3，该买哪个呢……

陈冉 昵称：罪与罚的裁决

性别：男 年龄：17
拥有掌机：NDS、GBA SP
喜欢的游戏：《重装机兵》
地址：江苏省连云港市鲁河乡兴二村2组
邮编：222236 QQ：171506394
Email：171506394@qq.com
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好！

吴天豪 昵称：soraの银乐园

性别：男 年龄：17
拥有掌机：PSP、iDSi、GBA SP
喜欢的游戏：《口袋》、《深爱》、《FF》、《王国之心》
地址：辽宁省沈阳市皇姑区黄河北大街253-1号高二（五）班
邮编：110034 QQ：779870874
Email：soralr@qq.com
想说的话：有共同话题的机友们就提笔约信吧！



苍穹

◎欧洲杯在截稿前夜打响，由于要赶制攻略自然是没有空看揭幕战了。每次大赛前总有球员因为伤病原因而退出，不免令人扼腕叹息。世界杯、欧洲杯等大赛四年一次，球员在职业生涯中能参加的次数可谓屈指可数，想要不给人生留下遗憾，除了自己要注意保护身体和调整状态外，更重要的其实是俱乐部的做法。如果俱乐部老板只考虑最大限度地榨取球员价值，那就不要抱怨球员对球队缺乏忠诚度了。

◎《恶魔城》会登陆3DS相信大部分玩家都已猜到，只不过没料到居然是以这种形式。作为一个从《月下》才开始玩的系列伪非，家用机上欧美风格的《暗影之王》还没尝试过，看来得抽空填坑才行。

纸鸢

●最近赶上了传说中的“截稿地狱”，终于体会到了每天加班的不易。当我半夜12点回到公司拿钥匙，看到月姐姐、L9KY和马修等仍在熬夜奋战的时候，突然间脑袋里冒出一句话来——认真工作的男人最美丽。

●最近掌机王小组进行了一次部门聚会，本人是第一次参加。“看电影+聚餐”的形式听上去非常简单，但是确实有助于增进大家的感情，这感觉还真不赖。

●美中不足的是电影院的空调开得实在太冷，本来就身体稍有不适的我随即严重感冒，而且隐约感觉到传染给了坐在我身旁观影的白菜老师……咳咳。

Juxi（美编）

◆某部大热韩剧结局开播，剧迷们等不及中文翻译一窝疯看直播帖，差不多快到凌晨终于迎来了大家期待已久的Happy Ending，于是编剧被各种赞美，想到期间传说大悲剧的时候，被疯狂粉丝各种骂，不禁觉得这个世界变化还真是快呀！

◆一个男人在公司干了25年，他每天用同样的方法做着同样的工作，每个月都领着同样的薪水。一天，愤愤不平的男人决定要求老板给他加薪及晋升。他对老板说：“毕竟，我已经有了25年的经验。”“亲爱的员工，”老板叹气说：“你没有25年的经验，你是一个经验用了25年。”

胧月

★严重祝贺《真4》登陆3DS！这款正统续作定能引领更多新人（诸如白菜）踏进古朴硬派的《女神》世界，后继有人了。

★惯例说一下书，漫画《恶魔召唤师 葛叶雷道对孤独的稀人》已经连载完毕，六本单行本全部发售。我个人是比较偏好近未来背景下的《女神》，无奈雷道的造型实在太拉风，不由不去喜欢啊。

★有人形容本届E3就像你通宵看了一场0比0的球赛，虽然我认为无论0比0还是10比0都看点较低——掌机的主场果然还是得等TGS和任天堂秋季发布会。

★即将到来的3DS《卡片召唤师》可能是未来三个月中投入时间最多的游戏，原作《卡片召唤师2》是大学时期疯狂沉迷的TAB，一张最简单的地图能花上一两个星期去刷。自从跳出《游戏王》的坑以后，TV GAME中的卡牌类游戏就指着它了。

马修

◆整个E3都没看到《大战争》的影子——无论是家用机版还是掌机版，不爽。于是第二天翻出了刚买Wii时的买第三视角射击类型的《大战争》，玩了一上午。其实我不大玩打枪游戏，但TPS版的《大战争》是个例外，大概是扮演SLG版中的一个小单位去亲身完成其中任务时别有一种感觉吧，而且《超级大战争》风格的O版兵器也很对我胃口，期待下Wii U版和3DS版的《大战争》早日来临。

◆整理到半夏的小编寄语时感慨良多：当初和一群人讨论《愿景》这个高考作文题目出得很奇葩的情景觉得就在不久前——实际上，参加那次高考的半夏同学都已经是一年多的同事了。也不知道是时间过得太快还是人一忙活就忽视了时间的流逝。

咕噜（美编）

◆每年一次的高考来临了，迎考是一个化蝶的过程，须经历破茧时的剧痛，只要你耐心地坚持，终能自由飞舞天空。祝愿所有学子们：金榜提名、相信自己，你们是最棒的。

◆现实像个石头，精神像个蛋，石头虽然坚硬，可蛋才是生命。

LIKY

◆我一直认为《恶魔城》的完美形态就是3D场景+2D玩法，这次的3DS版《恶魔城》已经达到了这样一个完美的境界，再加上主角的各种耍酷、耍帅，实在是令人惊艳的一作，不过那一股浓浓的"战神味"又让人有些说不出来的感觉，希望游戏在画面上有了巨大进化的基础上，不要丢掉系列一贯的精髓。

◆入了松下的微单GF3，然后又入了奥巴的人像头45mm F1.8。这几天太忙，随便试下了，虚化效果确实优异，不过这个头的焦距有点长（90mm），GF3没有机身防抖，在室内用起来实在是压力有点大，不禁有点后悔，早知道该买奥巴的机身的。

酷洛洛

★今年E3太不给力了……

★该考的都考完了，该做的都做了，高考学子们辛苦了，接着的时间请放松心情尽情玩耍吧。

★《梦幻之星2》快点公测吧，我想去开荒呀。



乌冬

◆今年AKB总选也是精彩纷呈，要说对这次总选印象最深的一幕，就还要数女王的获奖感言了，真是每次听眼眶都会湿呢，和去年优叔的感言有一拼。虽说今年优叔的感言也很好，可不知道是不是为了配合电视台的直播，得在进广告前让啊酱登场，所以就在优叔发表感言途中把啊酱献花部分插了进来，硬生生把优叔的讲话打断，虽说两人拥抱的一幕也很感人，可是如果把献花放在讲完话后，感染力相信还会更上一层呢，不得不说有点遗憾。

◆说到总选，今年最大的失策就是忘了和鲁叔打赌，去年和他打赌宅姐能否进前十，结果赢了一餐饭，今年本来还说和他打赌宅姐能否进神7的，后来说着说着就忘了，帮鲁叔省钱了。（笑）

阿鲁

■一年一度的AKB总选举已经落下了帷幕，选拔组的成员和她们的顺位变化幅度不算太大，不过宅姐和玉玉的强力挺进还是让人非常意外。但更让人意外的是其他48团体的入围，不但有SKE48和NMB48的大量主力成员，甚至连才崭露头角的HKT也占据了其中一席，这竞争激烈得……这年头果然哪行都不好混啊。

■年初订的乌贼娘Figma总算在近日到货了，对于不喜欢Figma关节的本人来说，这也是人生首次购入Figma，相信以后会好好调教这只乌贼娘的，下面就放上两只乌贼娘图给大家欣赏吧。



白菜

□快乐的休假结束了。回到深圳的瞬间，着实感觉到深圳的空气质量真是好得离奇。

□回到重庆与好友吃饭，好友说自己患了痛风，连吃两顿豆腐就会死，吓得本想点青菜豆腐汤和麻婆豆腐的我赶紧打住。之前我一直以为痛风是老年病，看来真是一点不能大意，有些疾病就在你身边。

□《P4G》到了，《P4U》还会远吗？

□杭州司机吴斌身负重伤救下一车乘客，是一个值得大家尊敬的人。

半夏



★心血来潮砌了一面粘土墙，部分双收的粘土邮寄回家了，目前还没寄过来的只有茄子和应援巡音了，今年似乎没有什么特别想收的了。接下来安心等A社韦伯以及一些《猎人》的景品。

★看到今年高考的各地作文题，不禁想起当年我们的作文题是《愿景》，说人话就是"愿望、梦想"，曾一起并肩作战的战友们，如今散落各地，不知他们的愿望实现了没有？

sienna（美编）

◆每天见很多人，说的大都是不快乐的事情。事业成功的人说压力大，工作清闲的人说没前途，没有结婚的人说怎么还遇不到合适的人，结婚的人却说遇到的人不适合自己。幸福像皮球一样被踢来踢去，烦恼却像宝贝一样谁都不肯撒手。我们往往以为通过外界的满足才能使自己快乐，其实，真正的快乐是需要通过内心来寻找的。

◆任何事情都应该去尝试一下，因为你无法知道，什么样的事或者什么样的人将会改变你的一生。

澄香（美编）

☆部门活动有感：电影《黑衣人》很好玩，东西很美味，大家吃喝很开心，不过很遗憾有几个同事因为有事错过了。

☆在网上买了两罐蜂蜜，据说是非常天然的上等蜜，试吃一下果然非常清香，和超市买的味道的确不太一样，吃完嘴里有花香的感觉。想到了记忆里小时候吃的蜂蜜，不错。

☆拥不拥有也会记住谁，快不快乐有天总过去
爱若为了永不失去，谁勉强娱乐过谁
爱若难以放进手里，何不将这双手放进心里
——陈奕迅《人来人往》

火热秘技

本辑休假回来以后发现苍老师一人负责四个攻略，暗叹能者无所不能。而苍老师憔悴地说，他到现在连欧洲杯的草皮都没看到，这又是何等的职业精神。

说到足球，有人打比方说，拿机玩家看本届E3展就像是熬夜看了一场0：0的球赛。不知道大家有没有相同的感受呢？



神孕 请为我生孩子吧！

コンセプション 俺の子供を产んでくれ

●游戏有利BUG

主要是出现在自动战斗时的一些奇怪现象。比如说在自动战斗的时候，本来一些只能对自己使用的技能，会变得可以对其他同伴使用。目前已经确认的技能有队伍技能“クリアヒ-ル”。另外在手动战斗的时候，如果用技能攻击远处的敌人，会消耗比较高的行动值。而在自动战斗时似乎没有这种情况，不管做出什么行动，似乎消耗的行动值都是固定的。虽然有BUG比较讨厌，不过好在都是对我方有利的良性BUG，而且出现的几率比较看运气，因此影响还不算很大。





勇者斗恶龙 怪兽篇 特瑞的神奇大陆3D

ドラゴンクエストモンスターズ テリーのワンダーランド3D

●刷钱刷经验大法

本作中经验十分好刷，依旧从金属史莱姆和离散金属入手。通关前你可以获得金属卷（メタルチッキト），使用后就直接进入布满离散金属的金属区域，在20分钟内可以尽情战斗。不过对方会逃跑，在没学习隐身技能的情况下，走动要注意躲避怪兽的视线。而二周目通关后可以进入练级圣地：“きぼうの扉”最下层的光之地。这里全都是三万经验一个的金属王，轻轻松松99级。同时由于离散金属等带的钱也比普通的怪多，所以这些练级的地点也是刷钱的好地方。带上拥有增加掉落金钱特性“ゴ-ルド 增”的怪兽，可以让你初期的经济宽裕不少。

而在二周目通关后还有个获得金钱的好来源，那就是地下3F的百连战。战斗结束后会根据玩家获胜的场次给予一定的金钱，一场1000，如果赢了120场后就能得到12万。当然好处还不止如此，第二天可以继续从第120场开始挑战，而此时直接认输的话可以获得跟之前赢了120场时一样数目的金钱，今后每天都可以利用这个方法获得这笔财富。

●怪兽默认名字

当怪兽成为同伴后，可以给怪兽起名。但如果玩家保持空白选择OK，则怪兽会保留默认名字的头两个字。



●怪兽楼层

由于迷宫里怪兽楼层中的怪兽非常多，而且发现玩家后又会一拥而上造成拖慢，非常烦人。在进入怪兽楼层后，使用隐身技能，就能不被怪兽发现而安全快捷通过了。

●无限相亲

在地图上遇到神父，相亲之后前往其他区域存档。之后复位，回到之前的区域，神父会再度出现。利用这个方法可以进行无限次相亲。

●推荐怪兽

本作推荐让怪兽相互配合逐渐变强，因此序盘不建议一直培养同一个怪兽，应该多多配合来提升等级。下面推荐几个比较好用的怪兽。

・ホイミスライム

流程中必定会成为同伴的怪兽。能够使用消耗一半MP的“**ホイミ**”因此非常重要。由于本体很弱，因此不要派出场战斗，而是放在准备位置。



・アントベア

在一开始的迷宫就可以收为同伴。攻击的成长很高，根据配合的怪兽可以有好的发挥。

・ベビ-サタン

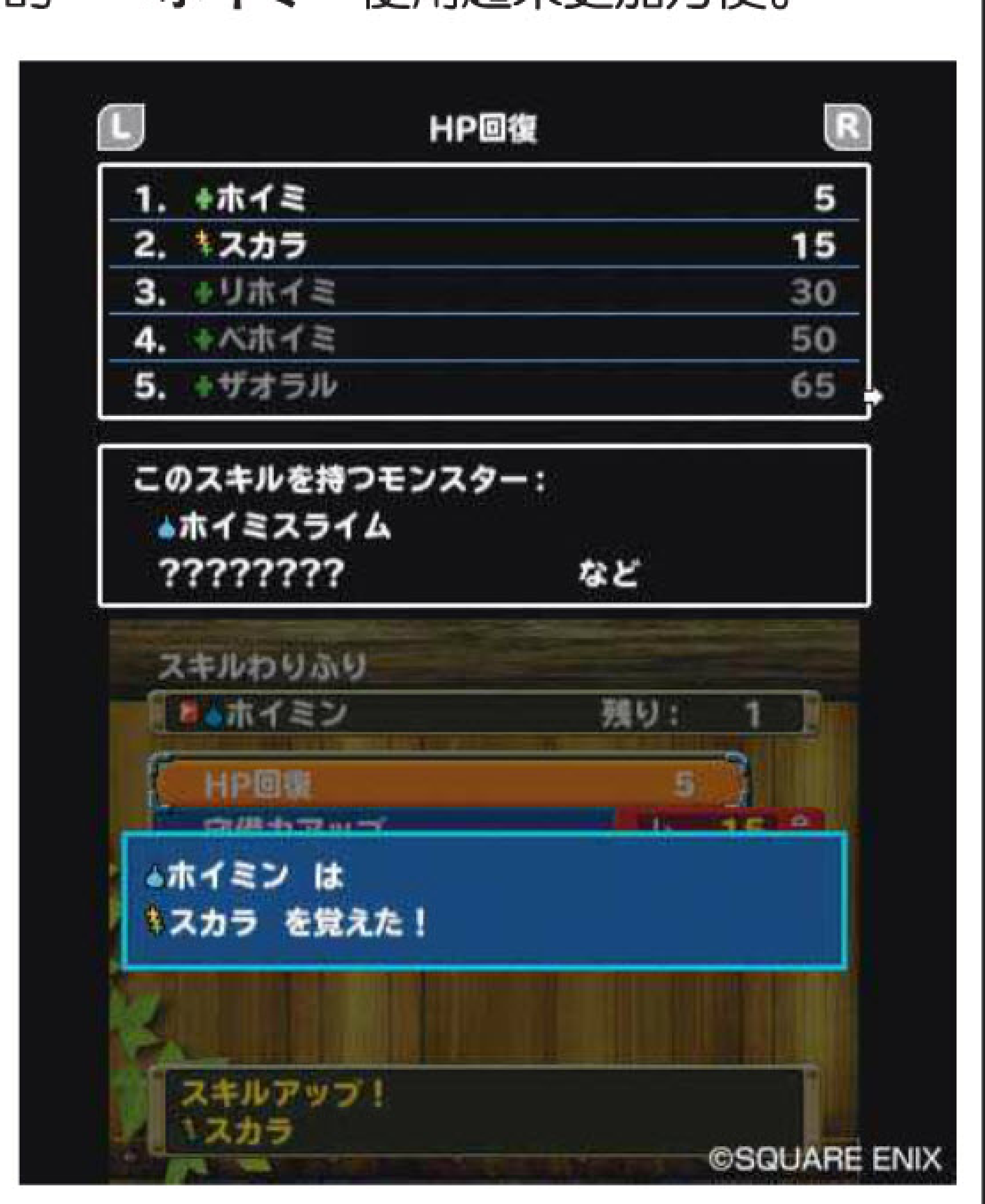
每回合都会回复10%MP，可以尽情使用“**メラミ**”或“**イオラ**”等技能。

・タイガ-ランス

由流程中必定会成为同伴的**キラ-パンサ-**配合1次能够得到。攻击力很高，每回合HP回复，而且还能在“**プリンス**”技能的子技能中习得“**バイキルト**”。

・とうちゅうかそう

由流程中必定会成为同伴的**じんめんじゅ**配合1次能够得到。攻击力过得去，也有随机加攻的技能“**ときどきバイキルト**”。而且还拥有受到敌人的攻击后吸收敌人20左右MP的“**マホキテボディ**”，能让在“**エコロジ-**”技能的子技能中习得的“**ベホイミ**”使用起来更加方便。



栏目主持 胧月

掌机游戏综合发售表

NEW GAME RELEASE SCHEDULE

6月中旬的《Persona4 黄金版》将继续左右玩家对PSV的信心，日式玩家也终于可以一吐胸中“很久没有像样的游戏玩了”的愤懑。6月23日的《口袋妖怪 黑2·白2》潜力巨大，尽管目前NDS的市场占有趋近饱和，周销量也落到3位数，但《PM》的力量总不是常人可以揣度的。

发售表阅读说明

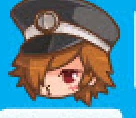
■红色字体为受瞩目游戏。
■以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏。所有日版游戏的价格均为税后价格。

Nintendo 3DS

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2012年6月					
14日	阿贡贪吃大冒险	ゴン バクバクバクバクアドベンチャー	NBGI	A・AVG	5040日元
14日	战火纷飞 精英分队	Heavy Fire The Chosen Few	Hamster	STG	4980日元
15日	毁灭英雄（欧版）	Heroes of Ruin	Square Enix	A・RPG	24.99欧元
21日	和凯蒂猫一起世界旅行！前往各个国家吧	ハローキティとせかいりょこう！いろんなくにへおでかけしましょ	Compile Heart	ETC	5040日元
23日	口袋妖怪 AR搜寻者	ポケモンARサーチャー	Nintendo	STG	300日元
28日	卡片召唤师	カルドセプト	Nintendo	TAB	4800日元
28日	侦探 神宫寺三郎 复仇的轮舞	探偵 神宮寺三郎 复仇の轮舞	Arc System Works	AVG	5040日元
2012年7月					
5日	纸盒战机 爆 加强版	ダンボール战机 爆ブースト	Level-5	RPG	4400日元
5日	世界树迷宫Ⅳ 传承的巨神	世界树の迷宫Ⅳ 传承の巨神	Atlus	RPG	6279日元
5日	逃走中 从史上最强猎人的手中逃脱吧！	逃走中 史上最强のハンターたちからにげきれ！	NBGI	ACT	5040日元
12日	时间旅人	タイムトラベラーズ	Level-5	AVG	5980日元
12日	口袋足球联盟 快乐足球	ポケットサッカーリーグ カルチョビット	Nintendo	SLG	4800日元
12日	太鼓之达人 小龙与不可思议宝珠	太鼓の达人 ちびドラゴンと不思议なオーブ	NBGI	MUG	5040日元
14日	口袋妖怪 全国图鉴 专业版	ポケモン全国图鉴Pro	Nintendo	ETC	1500日元
17日	毁灭英雄（美版）	Heroes of Ruin	Square Enix	A・RPG	售价未定
19日	哆啦算数 野比太的数字大冒险	ドラかず のび太のすうじ大冒険	小学馆	ETC	4800日元
19日	魔法工厂4	ルーンファクトリー4	Marvelous AQL	A・RPG	5229日元
26日	农场精灵 精灵观察套装	こびとづかん こびと观察セット	日本Columbia	SLG	5040日元
26日	洞窟物语3D	洞窟物语3D	日本一Software	ACT	5040日元
2012年8月					
2日	猫狗动物医院2	わんニャンどうぶつ病院2	日本Columbia	AVG	5040日元
19日	新・超级马里奥兄弟2（美版）	NEW スーパーマリオブラザーズ2	Nintendo	ACT	售价未定
30日	恶魔召唤师 灵魂黑客	デビルサマナー ソウルハッカーズ	Atlus	RPG	售价未定
30日	闪乱神乐 爆裂 红莲少女	闪乱カグラ Burst -红莲の少女达-	Marvelous AQL	ACT	5980日元
2012年9月					
6日	失落英雄	Lost Heros	NBGI	RPG	6280日元
13日	徽章战士7 甲虫版	メダロット7 カブトVer	Rocket Company	RPG	6090日元
13日	徽章战士7 锹形虫版	メダロット7 クワガタVer	Rocket Company	RPG	6090日元
13日	战国无双 编年史 2nd	战国无双 Chronicle 2nd	Koei Tecmo Games	ACT	6090日元
2012年春					
未定	鸦3D（暂名）	カラス3D（暂名）	Mile Stone	STG	售价未定
2012年夏					
未定	哭牙	哭牙 KOKUGA	G.rev	STG	售价未定
2012年秋					
未定	AKB48和我	AKB48+Me	角川Games	SLG	售价未定
未定	立体动物之森	とびだせ どうぶつの森	Nintendo	ETC	售价未定
2012年内					
未定	女孩风格（暂名）	GIRLS MODE（暂名）	Nintendo	ETC	售价未定

Nintendo DS

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2012年6月					
23日	口袋妖怪 黑2	ポケットモンスターブラック2	Pokemon	RPG	4800日元
23日	口袋妖怪 白2	ポケットモンスターホワイト2	Pokemon	RPG	4800日元
2012年8月					
2日	全假面骑士 骑士世纪2	オール假面ライダー ライダージェネレーション2	NBGI	ACT	5230日元



Persona4 黄金版



6.14 ◆Atlus◆RPG◆6279日元



虽非原创作，却是日式RPG玩家目前在PSV上最为期待的作品。“《P》系列”新生代的漂亮人设和动听音乐、旧世代的恶魔收集和属性战斗，都在本作中完美融合，虽饱受争议却又自成一派。在原作基础上追加的新角色、新剧情、新Persona，以及各种休闲小游戏，都能感受到厂商的十足诚意。

口袋妖怪 黑2・白2



6.23 ◆Pokemon◆RPG◆4800日元



《黑・白》的续作，本作的故事发生在前作两年后，伊宿大陆出现了大规模的冰冻事件。主角从博士的助手铃处得到了初始精灵开始了冒险。未曾出现在伊宿大陆的强力精灵、珍稀精灵以及新的精灵形态都会追加，还有系列历代人气角色登场的世界锦标赛模式等待大家来挑战。

PlayStation Vita

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2012年6月			
14日	超级猴子球 大玩特玩	スーパーモンキーボール 特盛あそビ～タ！	SEGA	ACT	5040日元
14日	Persona4 黄金版	ペルソナ4 ザ・ゴールデン	Atlus	RPG	7329日元
28日	潜龙谍影 HD版	メタルギア ソリッド HD エディション	Konami	ACT	4980日元
		2012年7月			
5日	骷髅大冒险	Dokuro	SCE	ACT	2400日元
12日	时间旅人	タイムトラベラーズ	Level-5	AVG	5980日元
19日	实况力量职业棒球2012	实况パワフルプロ野球2012	Konami	SPG	5980日元
26日	萌萌大战争 现代版 ++	萌え萌え大战争☆げんだいばーん ++	Systemsoft Alpha	SLG	6090日元
		2012年8月			
9日	奥伽韵律	orgarhythm	Acquire	SLG	3990日元
9日	银星将棋 强天怒斗风雷神	银星将棋 强天怒斗风雷神	Silver Star	TAB	5040日元
23日	特殊报道部	特殊报道部	日本一Software	AVG	6090日元
30日	初音未来 女歌手计划 f	HATSUNE MIKU Project DIVA f	SEGA	MUG	7329日元

PlayStation Portable

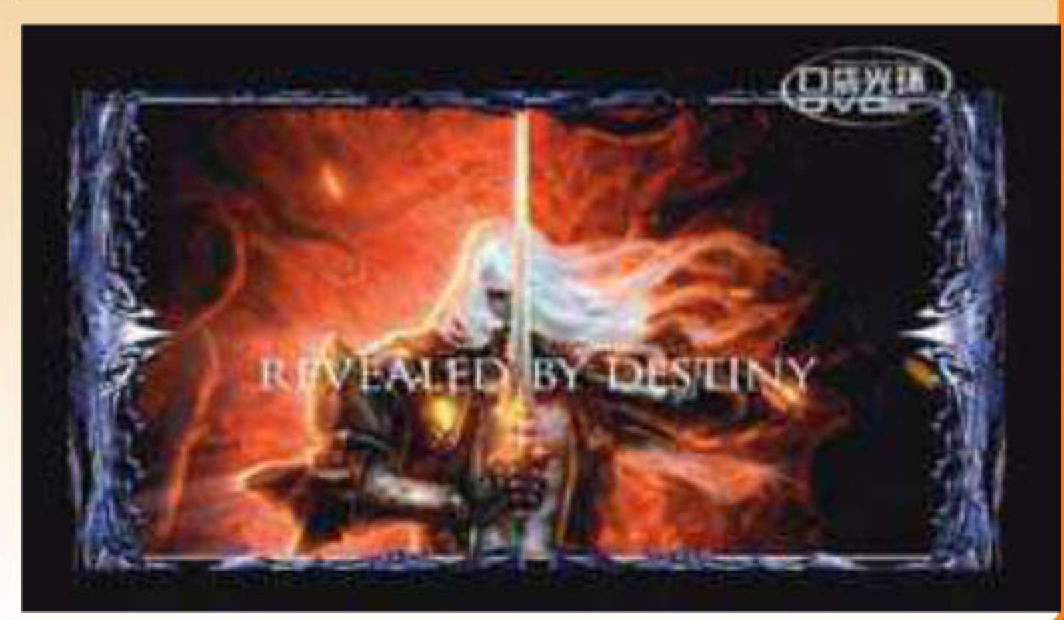
日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2012年6月			
14日	秋叶原之旅 加强版	AKIBA’S TRIP PLUS	Acquire	A・AVG	3990日元
14日	炸弹★占卜	バクダン★ハンダン	Idea Factory	AVG	6090日元
14日	永无大陆 纳鲁鲁王国物语	ワールド・ネバーランド～ナルル王国物语～	Althi	SLG	3990日元
21日	神秘家族往事录 幽灵船的魔术师	アルカナ・ファミリア 幽灵船の魔术师	Comfort	AVG	6090日元
21日	喧哗番长兄弟 塔京大逃杀	喧哗番长Bros. トーキョーバトルロイヤル	Spike Chunsoft	A・AVG	5229日元
28日	强袭魔女 白银之翼	ストライクウィッチーズ-白银の翼-	角川Games	STG	6279日元
28日	樱花战狱 携带版	樱花センゴク Portable	Alchemist	AVG	7140日元
28日	混沌时代6	ジェネレーション オブ カオス 6	Idea Factory	SLG	6090日元
28日	无尽血唤	unENDing BloodyCall	Blue Moon	AVG	6090日元
28日	白衣性恋爱症候群 再治疗	白衣性恋爱症候群 RE：Therapy	Cyberfront	AVG	5040日元
		2012年7月			
5日	美食的俘虏 美食生存者2	トリコ グルメサバイバル！2	NBGI	ACT	5230日元
12日	时间旅人	タイムトラベラーズ	Level-5	AVG	5980日元
19日	艾鲁猫方块	アイルーでパズルー	Capcom	PUZ	2990日元
19日	新・剑、魔法与学园物 刻之学园	新・剑と魔法と学园モノ。 刻の学园	Acquire	RPG	5980日元
19日	实况力量职业棒球2012	实况パワフルプロ野球2012	Konami	SPG	5250日元
19日	无双大蛇2 特别版	无双OROCHI2 Special	Koei Tecmo Games	ACT	6090日元
19日	数码宝贝世界 复原	デジモンワールド リ：デジタイズ	NBGI	RPG	5230日元
26日	Dunamis15	Dunamis15	5pb.	AVG	6090日元
26日	那由多的轨迹	那由多の轨迹	Falcom	RPG	6090日元
26日	超级弹丸论破2 再见绝望学园	スーパーダンガンロンパ2 さよなら绝望学园	Spike Chunsoft	AVG	6279日元
		2012年8月			
2日	这间活动室被不回家部占领了 携带版 学园夏日大作战篇	この部室は归宅しない部が占据しました。ぽーたぶる 学园サマー・ウォーズ编	Boost On	AVG	6090日元
2日	全假面骑士 骑士世纪2	オール假面ライダー ライダージエネレーショ2	NBGI	ACT	6280日元
2日	尸体派对 选集 幸子的恋爱游戏 狂笑生日 2U	コープスパーティー-THE ANTHOLOGY- サチコの恋爱游戏Hysteric Birthday 2U	5pb.	AVG	5040日元
9日	机动战士高达AGE 宇宙加速版	机动战士ガンダムAGE ユニバースアクセル	NBGI	RPG	5980日元
9日	机动战士高达AGE 宇宙驱动版	机动战士ガンダムAGE コズミックドライブ	NBGI	RPG	5980日元

DVD光盘内容导视

E3 2012展会报道

索尼发布会
任天堂发布会
任天堂3DS游戏软件展示会
E3游戏集锦





新动一刻

黑子的篮球
天才麻将少女Saki 阿知贺篇



游戏展望台

苍海的特里斯提亚 10周年回忆版
太鼓之达人 小龙与不可思议宝珠
这间活动室被不回家部占领了 携带版 学园夏日战争篇
初音未来 女歌手计划 f
白熊铃星群 欢乐圣诞
逃走中 从史上最强猎人的手中逃脱吧！
那由多的轨迹
数码宝贝世界 复原



新作特搜队

联合01
抵抗 燃烧天空
勇者斗恶龙 怪兽篇 特瑞的神奇大陆3D



本辑《口袋光环》有奖问答题目

在《联合01》的《俺是出租武器的》游戏演示中，小编打造出了一把什么类型的武器呢？

A.剑　B.斧　C.枪



《深爱》主题活动

“那些年，那些事”征稿开始！

3年前，一款名为《深爱》引起了巨大的反响，如今，那三位国民级女友早已成为了广大玩家们的枕边伴侣。和深爱着的人在一起，总会有说不完的话，发生不完的事，你是否还记得那些记忆深处的经典场景呢？

从即日开始，《掌机王SP》面向广大读者展开“那些年、那些事”征稿活动，玩家可以将你在“《深爱》系列”作品中的一些趣事以截图+文字的形式展现出来。题材不限，可以搞笑，可以温情，可以恶搞，可以是BUG，但必须要注意的就是文字要和提供的图片相吻合。提供的图片可以是“《深爱》系列”作品中的任意一作，可以模拟器截图，也可以拍照，注意拍照的时候尽量手不要抖，并且用像素较高的器材进行拍照，如果想表达你对女友的爱，将自己拍进去也没关系，但必须要以能看到游戏画面为前提。

游戏截图或照片固然重要，但这次活动的重点还是在文字部分，字数不用太多，一两句话足以，但要在简短的话语间表达出图片以及自己心中所想，下面举两个例子。



◀宁宁竟然说出“在想象你穿裙子的样子”，宁宁你肿么了？伪娘的不良风气都已经渗透到游戏里了么！其实……人家穿裙子一点也不好看啦，雅蠛蝶、雅蠛蝶。

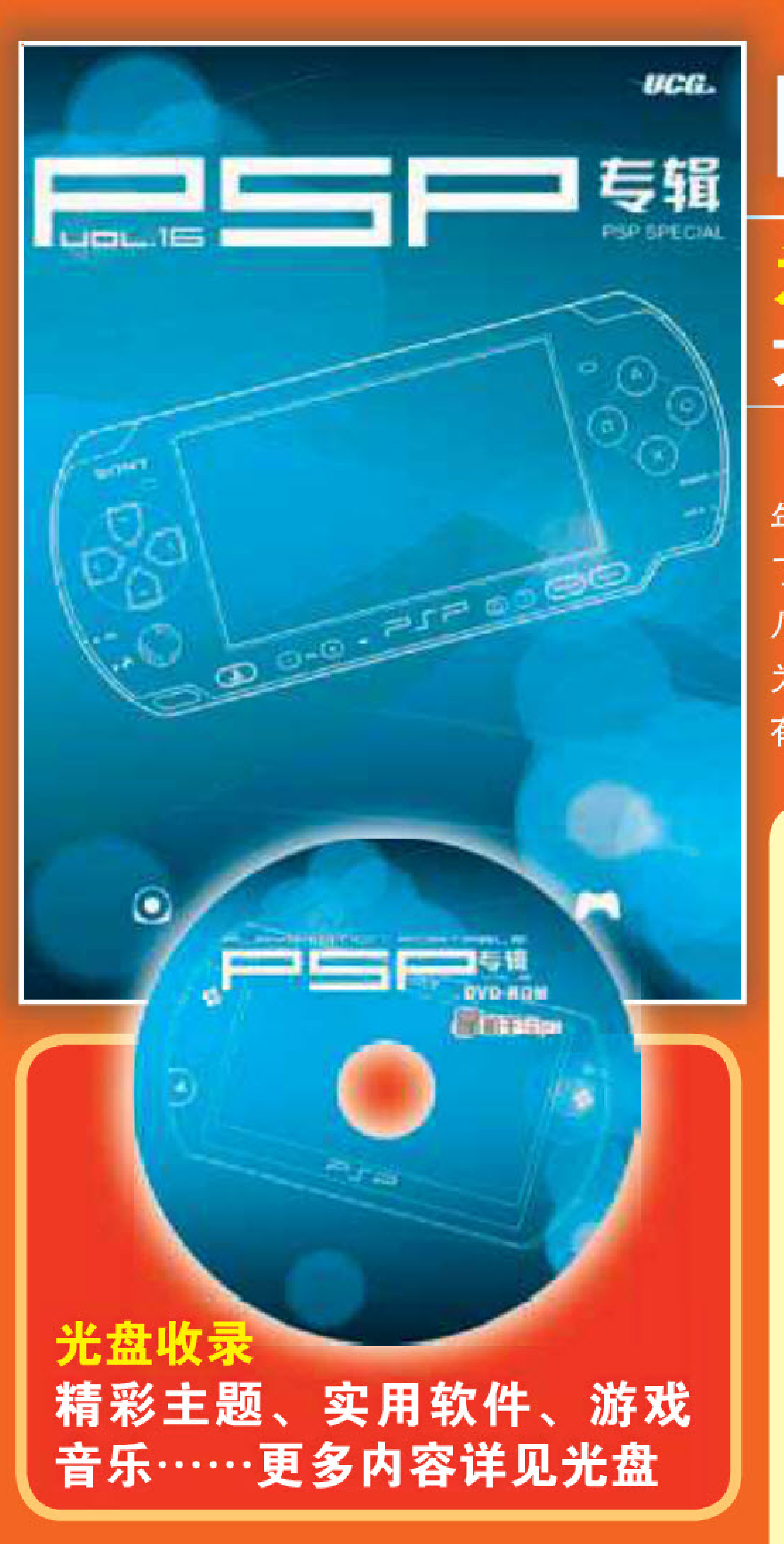
△某天的“读书月间”跟宁宁一起看书，几分钟后本人就失去了耐性，将书扔在一边开始注视认真看书的宁宁。宁宁看着书，我看着宁宁，真希望时间就定格于此。

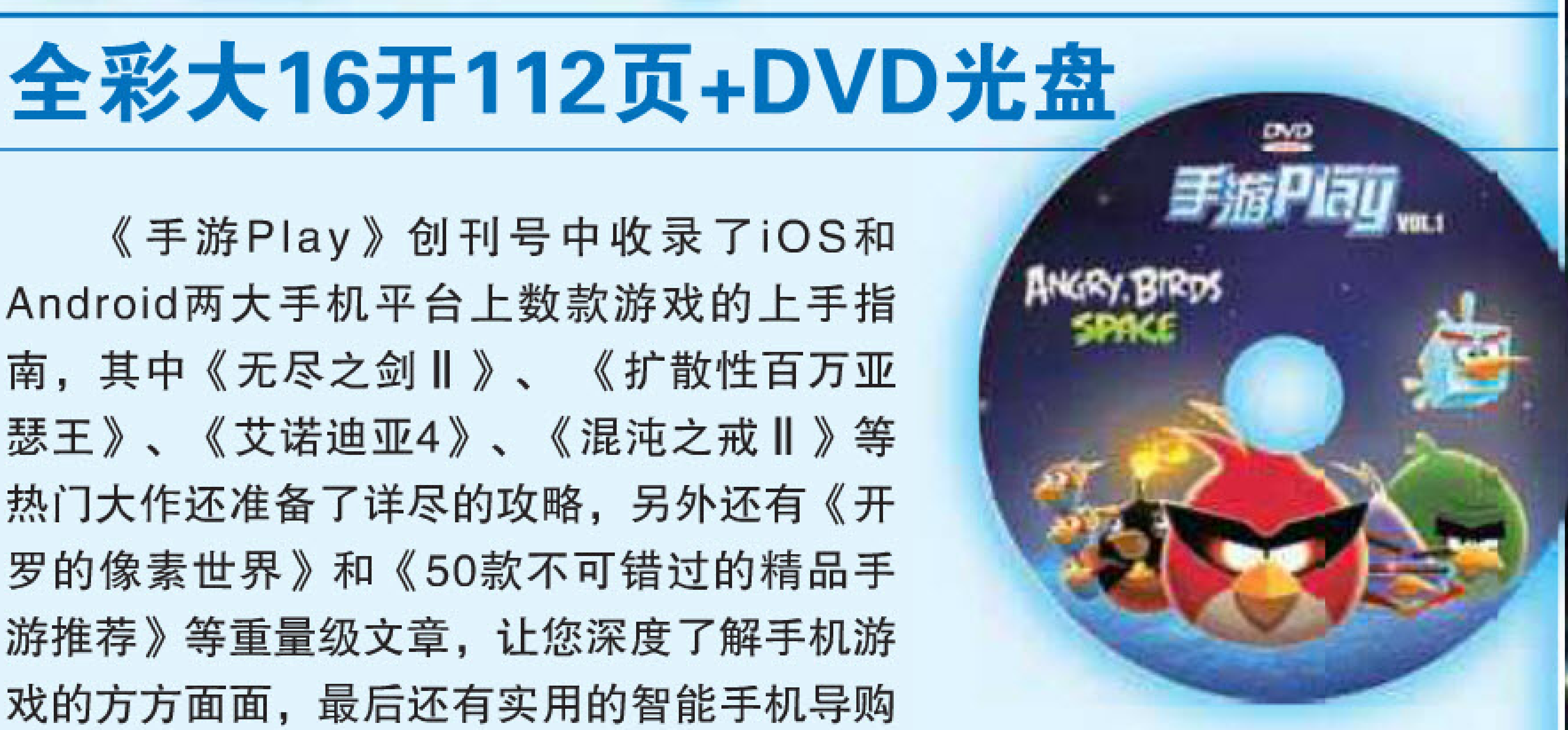
大家可以发挥自己天马行空的想象，将自己的“深爱”经历以自己的形式表现出来，如果你熟悉Photoshop这类修图软件也可以稍加利用。本次活动到7月5日截止，相信大家在暑假期间有足够的时间来发挥自己的想象力，想参与的朋友可以将图片和文字打包后发送Email到《掌机王SP》的邮箱pgking@263.net，我们会选出部分优秀作品刊登在《掌机王SP》第186辑的“如果爱，请深爱”栏目中，来信时请注明“那些年、那些事”征稿活动，并写上您的姓名、地址、收集等详细信息，作品入选的玩家可以获得我们提供的《深爱》Q版角色胸针饰品！只要你有心，人人都有机会，想要礼物或上书的朋友就赶紧参与进来吧！



◀《深爱》Q版角色胸针饰品图，当然我们提供的奖品数量肯定不止这么一点啦，大家赶紧来参与吧！









本手册随盘附赠不能单独销售

掌机王光盘定价：12元